Dragon Age™: Начало





ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

Прежде чем вы или ваш ребенок приступите к игре, прочтите внимательно!

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребенка во время игры. Если у вас или вашего ребенка в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, — НЕМЕДЛЕННО прекратите игру и обратитесь к врачу.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- Устройтесь настолько далеко от экрана, насколько позволяет длина кабеля.
- По возможности играйте на небольшом экране.
- Не стоит играть, если вы устали или не выспались.
- Играйте только в хорошо освещенном помещении.
- Делайте 10–15-минутные перерывы после каждого часа игры.

СОДЕРЖАНИЕ

- ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ . . . 1
  - МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ . . . 1
- УСТАНОВКА ИГРЫ . . . 7
  - ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ИГР, ПОСТАВЛЯЕМЫХ НА ДИСКАХ . 7
  - ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ EA STORE . . . 7
  - ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ СТОРОННИХ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ 7
- ЗАПУСК ИГРЫ . . . 7
- ВВЕДЕНИЕ . . . 8
- КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ . . . 8
  - КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В ИГРЕ . . . 8
  - НЕ СЕВЕРОАМЕРИКАНСКИЕ КЛАВИАТУРЫ . . . 8
  - ДВИЖЕНИЕ/КАМЕРА . . . 9
  - БОЙ . . . 9
- НАЧАЛО ИГРЫ . . . 9
  - ГЛАВНОЕ МЕНЮ . . . 9
    - ДРУГИЕ КАМПАНИИ . . . 9
    - ЗАГРУЖАЕМЫЕ РЕСУРСЫ . . . 9
  - ПРОФИЛЬ ИГРОКА . . . 10
  - ВХОД . . . 10
- СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА . . . 10
  - ПОЛ . . . 10
  - РАСА . . . 10
    - ЧЕЛОВЕК . . . 10
    - ЭЛЬФ . . . 10
    - ГНОМ . . . 10
    - РАСОВЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА . . . 10
  - КЛАСС . . . 11
    - ВОИН . . . 11
    - МАГ . . . 11
    - РАЗБОЙНИК . . . 11
    - ПРЕИМУЩЕСТВА КЛАССА . . . 11
  - БИОГРАФИЯ . . . 12
    - ЗНАТНЫЙ ЧЕЛОВЕК . . . 12
    - МАГ . . . 12
    - ГОРОДСКОЙ ЭЛЬФ . . . 12
    - ДОЛИЙСКИЙ ЭЛЬФ . . . 12
    - ГНОМ-ПРОСТОЛЮДИН . . . 12
    - ЗНАТНЫЙ ГНОМ . . . 12
    - БИОГРАФИЧЕСКИЙ БОНУС . . . 12
  - МОДИФИКАЦИЯ . . . 13
    - ВНЕШНОСТЬ . . . 13
    - ПОРТРЕТ . . . 13
    - ГОЛОС . . . 13
    - ИМЯ . . . 13
    - ДОПОЛНИТЕЛЬНО . . . 13
    - СЛОЖНОСТЬ . . . 13
      - ЛЕГКО . . . 13
      - СРЕДНЕ . . . 13
      - СЛОЖНО . . . 14
      - КОШМАРНЫЙ СОН . . . 14
- РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА . . . 14
  - ХАРАКТЕРИСТИКИ . . . 14
    - СИЛА . . . 14
    - ЛОВКОСТЬ . . . 14
    - СИЛА ВОЛИ . . . 14
    - МАГИЯ . . . 14
    - ХИТРОСТЬ . . . 15
    - ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ . . . 15
    - АВТОВЫБОР . . . 15
  - НАВЫКИ . . . 15
    - ПРИНУЖДЕНИЕ . . . 15
    - ВОРОВСТВО . . . 15
    - ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЛОВУШЕК . . . 15
    - ВЫЖИВАНИЕ . . . 15
    - ТРАВОВЕДЕНИЕ . . . 16
    - ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЯДОВ . . . 16
    - БОЕВАЯ ПОДГОТОВКА . . . 16
    - ТАКТИКА БОЯ . . . 16
  - УМЕНИЯ/ЗАКЛИНАНИЯ . . . 16
    - ВКЛЮЧАЕМЫЕ СПОСОБНОСТИ . . . 16
    - ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ . . . 16
    - СПОСОБНОСТИ ДОЛГОГО ДЕЙСТВИЯ . . . 17
  - ОПЫТ И УРОВНИ . . . 17
  - ЧЛЕНЫ ОТРЯДА . . . 17
    - РАСПОЛОЖЕНИЕ . . . 17
  - СПЕЦИАЛИЗАЦИИ . . . 18
    - ВОИН . . . 18
      - БЕРСЕРК . . . 18
      - ВИТЯЗЬ . . . 18
      - ХРАМОВНИК . . . 18
      - ПОТРОШИТЕЛЬ . . . 18
    - МАГ . . . 18
      - БОЕВОЙ МАГ . . . 18

МАГ КРОВИ . . . 18
ОБОРОТЕНЬ . . . 18
ДУХОВНЫЙ ЦЕЛИТЕЛЬ . . . 18
РАЗБОЙНИК . . . 18
УБИЙЦА . . . 18
БАРД . . . 18
ДУЭЛЯНТ . . . 19
СЛЕДОПЫТ . . . 19
БОНУСЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ . . . 19
ЗАДАНИЯ . . . 20
РАЗГОВОР . . . 20
ДАР УБЕЖДЕНИЯ . . . 20
ЗАПУГИВАНИЕ . . . 20
ДРУГИЕ ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК . . . 20
ДОСКИ С ОБЪЯВЛЕНИЯМИ О РАБОТЕ . . . 20
ДНЕВНИК . . . 21
КОДЕКС . . . 21
ИСТОРИЯ ДИАЛОГОВ . . . 21
ЗАГРУЖАЕМЫЙ КОНТЕНТ . . . 21
КАРТЫ . . . 21
РАТНОЕ ДЕЛО . . . 24
ЗДОРОВЬЕ . . . 25
ВЫНОСЛИВОСТЬ/МАНА . . . 25
УТОМЛЯЕМОСТЬ . . . 25
АТАКА . . . 25
УГОЛ ФЛАНГА . . . 25
ДИСТАНЦИЯ . . . 25
УКРЫТИЕ . . . 25
ЗАЩИТА . . . 26
ЗАЩИТА ОТ МЕТАТЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ . . . 26
УРОН . . . 26
БРОНЯ И ПРОБИВАНИЕ БРОНИ . . . 26
ТИПЫ И ЦВЕТА УРОНА . . . 26
УСТОЙЧИВОСТЬ К СТИХИЯМ . . . 27
КРИТИЧЕСКИЕ УДАРЫ . . . 27
УДАРЫ В СПИНУ . . . 27
МОДИФИКАТОРЫ СИЛЫ . . . 27
ПОВРЕЖДЕНИЯ . . . 27
РАЗРЯДЫ ВРАГОВ . . . 27
ВИДЫ ОРУЖИЯ . . . 28
ОРУЖИЕ В ОДНОЙ РУКЕ . . . 28
ОРУЖИЕ И ЩИТ . . . 28
ПАРНОЕ ОРУЖИЕ . . . 28
ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ . . . 28
ПОСОХ МАГА . . . 28
ЛУК . . . 28
ПРАВИЛА ДЛЯ МАГИИ . . . 29
МАГИЧЕСКАЯ СИЛА . . . 29
ПРЕРЫВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ . . . 29
КОМБИНАЦИИ ЗАКЛИНАНИЙ . . . 29
УРОН ОТ ДЕЙСТВИЙ СОЮЗНИКОВ . . . 29
СТАТУСНЫЕ ЭФФЕКТЫ . . . 30
ФИЗИЧЕСКАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ . . . 30
ПСИХИЧЕСКАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ . . . 30
ОГЛУШЕНИЕ/ПАРАЛИЧ/СТРАХ/НЕПОДВИЖНОСТЬ/ОКАМЕНЕНИЕ . . . 30
ПОТЕРЯ ОРИЕНТАЦИИ . . . 30
УСЫПЛЕНИЕ . . . 30
КОШМАР НАЯВУ . . . 30
ТАКТИКА БОЯ . . . 31
НАЧАЛЬНАЯ ТАКТИКА . . . 32
ПОВЕДЕНИЕ . . . 32
ТАКТИКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ . . . 32
ПРЕДМЕТЫ . . . 33
ИНВЕНТАРЬ . . . 34
КОНТЕЙНЕРЫ/ДОБЫЧА . . . 34
МАТЕРИАЛЫ . . . 34
КОМПЛЕКТЫ ПРЕДМЕТОВ . . . 34
СВОЙСТВА ПРЕДМЕТОВ . . . 34
РУНЫ . . . 34
ПОДАРКИ . . . 35
ДЕНЕЖНЫЕ ЕДИНИЦЫ . . . 35
ЛАВКИ . . . 35
РЕМЕСЛА . . . 35

ПРЕДМЕТЫ БЫСТРОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ 35
ЦЕЛЕБНЫЕ ПРИПАРКИ 35
АПТЕЧКИ 35
ЗЕЛЬЯ ИЗ ЛИРИУМА 35
БАЛЬЗАМЫ СТИХИЙ 35
ОРУЖЕЙНЫЕ СМАЗКИ 36
ЯДЫ 36
ГРАНАТЫ 36
ЛОВУШКИ 36
ПРИМАНКИ 36
ХРУСТЕЛКА ДЛЯ МАБАРИ 36
ДРУГИЕ ПРЕДМЕТЫ БЫСТРОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ 36
СОЗДАТЕЛИ:. 37
РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ 42
ИЗВЕСТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ 42
СОВЕТЫ 42
СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ. 42
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 42
СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ EA В ИНТЕРНЕТЕ. 43
КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ЦЕНТРА ПОДДЕРЖКИ 43
ГАРАНТИЯ 43
ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ 43

УСТАНОВКА ИГРЫ

Примечание: системные требования перечислены на веб-сайте **electronicarts.ru**.

Для пользователей игр, поставляемых на дисках:

Поместите диск с игрой в дисковод и следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Для пользователей EA Store:

Примечание: дополнительная информация о приобретении загружаемых версий игр EA находится на веб-сайте **www.eastore.ea.com**. Щелкните на кнопке «Подробнее о прямой загрузке».

После загрузки игры с помощью программы EA Download Manager на экране появится пиктограмма установки. Чтобы установить игру, щелкните на пиктограмме и следуйте инструкциям на экране.

Запустите игру (когда она будет установлена) из программы EA Download Manager.

Примечание: для установки приобретенной вами загружаемой версии игры на другой компьютер вначале установите на этот компьютер программу EA Download Manager, запустите ее и войдите в систему с использованием своей учетной записи EA. Выберите соответствующую игру в списке и щелкните на кнопке запуска, после чего начнется загрузка.

Для пользователей сторонних Интернет-ресурсов:

Получите инструкции по установке, загрузке и повторной установке игры у поставщика цифровой продукции, у которого вы приобрели данную игру.

ЗАПУСК ИГРЫ

Для запуска игры:

В Windows Vista™ игру можно запустить из меню **Start > Games**, в более ранних версиях Windows™ — меню **«Пуск» > «Программы»** (**«Все программы»** для Windows XP). При запуске игры, приобретенной в магазине EA Store, требуется запустить программу EA Download Manager.

Примечание: в Windows Vista при выборе классического меню Start данные игры хранятся в папке **Start > Programs > Games > Games Explorer**.



WWW.DRAGONAGE.COM

ВВЕДЕНИЕ

Dragon Age™: Начало — это современное переосмысление эпической фэнтезийной ролевой игры, насыщенной сюжетными событиями и тактическими боями, в которых важны действия всего отряда. Поскольку *Dragon Age: Начало* вмещает все это сложное наследие, вам многое предстоит узнать.

Так как многие системы игры тесно взаимосвязаны, держите под рукой оглавление; оно поможет вам разобраться, если в описании одной функции есть ссылка на другую. И напоследок, поскольку перечислить здесь сотни заклинаний и умений не представляется возможным, их полное описание вы найдете в игре.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

Создав своего персонажа (с помощью системы, описанной на *стр. 10*), вы сможете управлять игровой камерой. Увеличив масштаб, можно смотреть на окружающий мир глазами своего персонажа, а уменьшив масштаб, можно увидеть всю территорию сверху.

Чтобы изменить масштаб, покрутите колесико мыши. При максимальном уменьшении масштаба можно увидеть панораму поля боя. Это можно сделать с помощью стрелок на клавиатуре или нажав среднюю кнопку мыши и перетащив указатель. Третий способ — просто подвести указатель к краю экрана. При любом масштабе нажатие правой кнопки мыши и перетаскивание поворачивает камеру.

Для выполнения большинства действий нажимайте правую кнопку мыши. Если щелкнуть правой кнопкой мыши по объекту, выбранный вами персонаж совершает соответствующее действие — атакует врага, разговаривает с дружелюбно настроенным персонажем, обыскивает труп, открывает дверь, нажимает на рычаг и так далее. Можно также щелкнуть правой кнопкой мыши по земле, чтобы направить своего персонажа в нужную сторону, если вы не хотите использовать для этой цели клавиатуру.

Однако, если вы выбрали заклинание или умение (щелкнув по панели быстрого доступа или нажав клавишу с цифрой, которая соответствует этой способности на панели быстрого доступа) и требуется указать цель, нужно щелкнуть цель левой кнопкой мыши. Нажатие правой кнопки отменяет заклинание или умение. Нажатием левой кнопки также выбирается персонаж в отряде, которым вы будете управлять. Чтобы выбрать сразу несколько персонажей, обведите их указателем, нажав и не отпуская левую кнопку мыши.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В ИГРЕ

Быстрое сохранение	**F5**
Быстрая загрузка	**F9**
Выделить объекты	**TAB**
Скрыть главный интерфейс	**V**
Сделать снимок экрана	**PRT SCN**
Сведения о персонаже	**C**
Дневник	**J**
Инвентарь	**I**
Навыки	**K**
Заклинания/Умения	**P**
Карта территории	**M**
Карта мира	**N**
Стратегия	****
Главное меню	**ESC**

НЕ СЕВЕРОАМЕРИКАНСКИЕ КЛАВИАТУРЫ

Если вы играете на английском языке, не забывайте, что символы клавиатуры, задействованные в игре, названы для стандартной клавиатуры, используемой в Северной Америке. Если ваша клавиатура отличается от североамериканской, в игре могут применяться некоторые другие клавиши. Например, на стандартной британской клавиатуре «быстрой клавишей», по умолчанию используемой для вызова меню тактики боя (клавиша «\» в Северной Америке), будет клавиша «#», расположенная непосредственно слева от клавиши ВВОД (Enter).

ДВИЖЕНИЕ/КАМЕРА

Бежать вперед	**W**
Поворот камеры влево	**A**
Бежать назад	**S**
Поворот камеры вправо	**D**
Бежать налево	**Q**
Бежать направо	**E**
Повернуть камеру вверх	**Home**
Повернуть камеру вниз	**END**
Увеличение	**Pg Dn**
Уменьшение	**PG UP**
Панорама (уменьшение масштаба)	**Клавиши со стрелками**
Бежать/идти	**/** (num pad)

БОЙ

Пауза	**Пробел**
Применить способность с панели быстрого доступа	**1–0**
Сменить набор оружия	**/**
Движение отряда/Стоять на месте	**H**
Выбрать весь отряд	**=**
Выбрать одного персонажа	**F1–F4**
Выбрать несколько персонажей	**SHIFT + F1–F4**

НАЧАЛО ИГРЫ

Запустив *Dragon Age: Начало*, вы увидите программу запуска игры. Когда вы впервые нажмете на ИГРАТЬ, средство настройки конфигурации предложит вам параметры, которые соответствуют найденному оборудованию. После этого запустится *Dragon Age: Начало*.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Главное меню по большей части не нуждается в комментариях. Чтобы начать игру, выберите НОВАЯ ИГРА. Чтобы продолжить начатую ранее игру, выберите ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ. А чтобы загрузить последнюю сохраненную игру, выберите ЗАГРУЗИТЬ.

Некоторые параметры могут быть не столь очевидны:

ДРУГИЕ КАМПАНИИ

Здесь вы можете начать пользовательскую кампанию *Dragon Age: Начало* — ту, что вы сами, ваши друзья или неведомые благодетели из Интернета создали, пользуясь инструментарием разработчика контента, который можно загрузить с веб-сайта Dragon Age.

ЗАГРУЖАЕМЫЕ РЕСУРСЫ

Здесь можно просмотреть новый контент (как бесплатный, так и платный), который станет доступным после выпуска *Dragon Age: Начало*, а также управлять уже загруженным контентом.

ДЛЯ ИГРЫ НЕОБХОДИМО ПРИНЯТЬ УСЛОВИЯ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ. ДЛЯ ДОСТУПА К СЕТЕВЫМ КОМПОНЕНТАМ ТРЕБУЕТСЯ УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ EA И РЕГИСТРАЦИЯ ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРИЛАГАЮЩЕГОСЯ РЕГИСТРАЦИОННОГО НОМЕРА. ЮРИДИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ EA НАХОДИТСЯ НА ВЕБ-САЙТЕ ПО АДРЕСУ WWW.EA.COM. РЕГИСТРАЦИЮ МОГУТ ПРОЙТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ В ВОЗРАСТЕ 13 ЛЕТ И СТАРШЕ. EA МОЖЕТ ПРЕДОСТАВЛЯТЬ ОПРЕДЕЛЕННЫЙ ДОБАВОЧНЫЙ КОНТЕНТ И/ИЛИ ОБНОВЛЕНИЯ БЕЗ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ ПРИ УСЛОВИИ ИХ НАЛИЧИЯ.

EA ОСТАВЛЯЕТ ЗА СОБОЙ ПРАВО ПРЕКРАТИТЬ ПОДДЕРЖКУ СЕТЕВЫХ КОМПОНЕНТОВ ДЛЯ ДАННОГО ПРОДУКТА ЧЕРЕЗ 30 ДНЕЙ ПОСЛЕ ПУБЛИКАЦИИ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ОБЪЯВЛЕНИЯ НА ВЕБ-САЙТЕ WWW.EA.COM.

ПРОФИЛЬ ИГРОКА

Здесь можно просмотреть свои достижения и снимки экрана, а затем, если вы уже вошли в учетную запись BioWare/EA, загрузить их в свой сетевой профиль.

ВХОД

Здесь можно создать учетную запись BioWare/EA (или войти в уже существующую запись), чтобы загружать снимки экрана, следить за своими достижениями и профилем в сети, а также управлять загружаемым контентом.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Прежде чем начать играть в *Dragon Age: Начало*, потратьте несколько минут на создание уникального персонажа и узнайте основы системы игровых правил. Когда вы выберете в главном меню НОВАЯ ИГРА, то увидите небольшой вступительный ролик. Далее вы перейдете к следующим параметрам на экране создания персонажа.

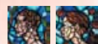
ПОЛ



Пол вашего персонажа не повлияет на характеристики и способности, но безусловно изменит некоторые диалоги и сюжеты, а также внешний вид.

РАСА

Расовая принадлежность вашего персонажа определяет его физические данные и врожденные возможности, а также то, насколько они годятся для мира Dragon Age, где межрасовые конфликты — правда жизни.



ЧЕЛОВЕК

Люди всесторонне развиты, что сделало их наиболее многочисленными, а стало быть, преобладающими обитателями Тедаса.



ЭЛЬФ

Много тысячелетий назад эльфы были правящей расой на поверхности Тедаса, но теперь человечество отодвинуло их на задний план. В настоящее время эльфы — либо угнетенные бедняки, запертые в городских трущобах, либо (когда речь идет о долийских племенах) вечные скитальцы, вынужденные бродить по древним лесам.



ГНОМ

Гномы — угасающая раса, поскольку каждый новый день в вековечной войне с порождениями тьмы отнимает не только новые жизни гномов, но и жалкие остатки их подземных владений. Гномы обладают врожденной устойчивостью к магии, что не дает им становиться магами.

РАСОВЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

	Люди	Эльфы	Гномы
Начальные бонусы	+ 1 сила	+ 2 сила воли	+ 1 сила
	+ 1 ловкость	+ 2 магия	+ 1 ловкость
	+ 1 магия		+ 2 телосложение
	+ 1 хитрость		+ 10 % к шансам устоять против враждебной магии

КЛАСС

Класс определяет, каким способностям ваш персонаж может обучиться в процессе игры. Он оказывает сильное влияние на манеру персонажа сражаться. Для магов класс также определяет биографию.

Хотя кое в чем характеристики классов совпадают, вам не удастся заставить персонажа одного класса играть как персонаж другого — например, воины и разбойники не могут научиться колдовать, а маг не может обрести оружейные умения высокого уровня. Разбойники могут обучиться большему числу умений, чем другие классы, но не могут достичь мастерства в обращении с двуручным оружием и щитами.



ВОИН

Воины хороши в открытом бою, они главная опора любого отряда во время сражения. Воины полагаются на оружие ближнего и дальнего действия плюс особые мощные умения, черпаемые из глубинных запасов выносливости.



МАГ

Маги — единственные персонажи, которые способны колдовать, и эту способность они используют как для нападения на врагов, так и для защиты себя и своих спутников. Хотя маги могут пользоваться обычным оружием, они делают это без особой сноровки, вместо оружия предпочитают носить посохи, которые мечут магический огонь. Маги не так хороши в рукопашном бою, как другие классы, зато маг может наносить огромный урон врагу и лечить своих союзников, если его при этом защищают другие члены отряда.



РАЗБОЙНИК

Разбойники — искусные бойцы, которые добиваются победы благодаря сочетанию скорости, уловок и обширного набора умений выводить противника из строя самым неожиданным образом, порой даже до того, как враг почует опасность. Разбойники могут весьма искусно взламывать замки, легко обезвреживать врагов и подкрадываться к жертве, чтобы нанести жестокий коварный удар в спину.

ПРЕИМУЩЕСТВА КЛАССА

	Воины	Маги	Разбойники
Начальное здоровье	100	85	90
Начальная выносливость/мана	100	115	90
Начальные бонусы характеристик	+ 4 сила	+ 5 магия	+ 4 ловкость
	+ 3 ловкость	+ 4 сила воли	+ 2 сила воли
	+ 3 телосложение	+ 1 хитрость	+ 4 хитрость
Начальный навык	Боевая подготовка	Траволечение	Изготовление ядов
Начальное умение/заклинание	Удар щитом, Сковывающий выстрел или Взмах парным оружием	Волшебный удар	Грязная борьба
Уровни для получения одного навыка	3	3	2
Здоровье за уровень	6	4	5
Выносливость/мана за уровень	5	6	4
Базовый показатель атаки	60	50	55
Базовый показатель защиты	45	40	50

БИОГРАФИЯ

Биография вашего персонажа (то, что в игре именуется как «Начало») определяет, в какой из шести прологов вам предстоит сыграть, и влияет на ваши приключения в течение всей игры. Хотя в игре есть шесть разных биографий, каждая из них привязана к определенным сочетаниям расы и класса; к тому времени, когда вы выберете расу и класс, вам на выбор останутся только одна или две биографии.



ЗНАТНЫЙ ЧЕЛОВЕК

Люди-воины и люди-разбойники всегда принадлежат к знатному роду Кусландов, одной из самых влиятельных семей Ферелдена. Однако даже привилегированная жизнь может рухнуть, если случится предательство . . .



МАГ

Люди-маги и эльфы-маги, соответственно из семьи Амелл или Сурана, понимают, что детство и долгое обучение магическим искусствам наконец подходит к концу: наступает пора пройти Истязания, древний тайный обряд, после которого чародей-ученик либо становится полноправным магом, либо . . . исчезает навсегда.



ГОРОДСКОЙ ЭЛЬФ

Эльфы-воины и эльфы-разбойники могут на выбор стать членами семьи Табрис, полунищих городских эльфов, обреченных жить в беднейшем квартале Денерима, где предстоящая свадьба дает надежду забыть — хотя бы на один день — о жизни, полной унижения и насилия. Но когда местный лорд заявляет о своем «праве первой ночи» с невестой, межрасовая ненависть разжигает кровавую резню.



ДОЛИЙСКИЙ ЭЛЬФ

Эльфы-воины и эльфы-разбойники могут также выбрать гордую, но нелегкую жизнь в клане Махариэль среди долийских эльфов, предпочитая скитаться в вечном отчуждении по древним лесам, но не позволить людям уничтожить остатки истинной эльфийской культуры. Однако случайная встреча с артефактом из прошлого ваших сородичей грозит изменить эти планы.



ГНОМ-ПРОСТОЛЮДИН

Гномы-воины и гномы-разбойники могут начать игру в семье Броска среди «неприкасаемых», низшего слоя гномьего общества, где покорность местному главарю преступников всегда считалась самым верным способом остаться в живых по крайней мере еще на один день.



ЗНАТНЫЙ ГНОМ

Гномы-воины и гномы-разбойники могут также выбрать жизнь отпрыска дома Эдукан, королевской семьи Орзаммара, где борьба за политическую власть сопровождается ожесточенной грызней между родственниками.

БИОГРАФИЧЕСКИЙ БОНУС

	Знатный человек	Маг	Городской эльф
Начальный навык	Боевая подготовка	Тактика боя	Принуждение

	Долийский эльф	Гном-простолюдин	Знатный гном
Начальный навык	Выживание	Воровство	Боевая подготовка

МОДИФИКАЦИЯ

Создавая нового персонажа, вы можете в процессе создания модифицировать его на тот или иной лад. Других спутников, которые присоединяются к вам в процессе игры, модифицировать нельзя.

ВНЕШНОСТЬ

Расовая принадлежность и пол вашего персонажа определяют его очертания тела и форму головы, но во всем остальном выбор за вами — от подробностей фигуры и черт лица до цвета кожи, татуировок и косметики. Для того чтобы быстро создать уникальное лицо, вначале пройдитесь по девяти предустановкам для вашего пола и расы, а потом измените отдельные детали, используя сгруппированные по категориям ползунки.

ПОРТРЕТ

Портрет вашего персонажа появляется в игре на главном боевом и исследовательском экране. Воспользуйтесь ползунками в области портрета, чтобы оформить это изображение по своему вкусу — вам придется на него смотреть довольно часто. Если вы создадите профиль BioWare/EA, также можно будет загрузить этот портрет на веб-сайт сообщества BioWare, чтобы использовать его на форумах как аватар.

ГОЛОС

Здесь вы можете выбрать для своего персонажа (в зависимости от пола и расы) один из шести вариантов голоса, который будет звучать в бою.

ИМЯ

Фамилия персонажа зависит от выбранной ранее биографии, а что касается имени, то вы можете придумать его сами или принять то, которое предлагается по умолчанию. Это имя появляется в разговорах, в сведениях о персонаже и тогда, когда курсор наведен на персонажа во время игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

После того как вы настроите персонаж по своему вкусу, можно выбрать БЫСТРАЯ ЗАГРУЗКА, чтобы сразу начать игру. В этом случае игра предложит вам выбрать уровень сложности и автоматически подберет начальные характеристики, навыки, заклинания или умения в зависимости от класса вашего персонажа.

Однако, если у вас уже есть опыт игры в ролевые игры, вы, возможно, захотите принять эти решения самостоятельно. В этом случае выберите ДОПОЛНИТЕЛЬНО. Описание представленных там параметров вы найдете в разделе «Развитие персонажа» данного учебника *(см. стр. 14)*.

Даже если вы выберете БЫСТРАЯ ЗАГРУЗКА, рекомендуется прочитать следующие разделы, чтобы понять, как характеристики и способности вашего персонажа будут влиять на игру.

СЛОЖНОСТЬ

Выберете ли вы БЫСТРАЯ ЗАГРУЗКА после настройки внешности своего персонажа или предпочтете расширенное создание персонажа, вам нужно будет выбрать уровень сложности для боев. Вы можете в любое время изменить эту настройку в меню параметров. Уровни повышенной сложности не означают изнурительных боев без шансов на победу; напротив, это вызов для игроков, которые особенно сильны в игровой системе тактического боя. На уровнях повышенной сложности враги становятся сильнее, а ваш отряд слабее, так что вам придется часто пользоваться паузой, чтобы продумать наилучший подход к каждому бою.

ЛЕГКО

Этот уровень лучше всего подходит для игроков, которые еще не знакомы с ролевыми играми или предполагают вести бои в реальном времени, а не часто пользоваться паузой, чтобы спланировать тактику. На этом уровне спутники не подвержены урону от действий союзников и легко исцеляются, а враги наносят меньше урона, чем обычно.

СРЕДНЕ

Этот уровень рекомендуется игрокам, знакомым с ролевыми играми, и обеспечивает хороший баланс между сложностью и выживаемостью. Он требует умеренного использования тактической паузы для планирования действий во время боя. Хотя спутники могут нанести урон друг другу при неосторожном применении некоторых способностей, урон от действий союзников составит только половину урона, который бы получили враги.

СЛОЖНО

Этот уровень значительно труднее, чем стандартный. Чтобы одолеть куда более агрессивных компьютерных врагов, вам придется продуманно использовать и тактическую паузу, и эффективные комбинации заклинаний и умений. Урон от действий союзников теперь значительно больше, и ваш отряд не так-то легко лечить. Враги наносят больший урон, на них не так долго действуют статусные эффекты, и также они демонстрируют повышенную устойчивость к различным видам урона.

КОШМАРНЫЙ СОН

Этот уровень предназначен для тактических гениев, которым высокая сложность показалась чересчур легкой.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Чтобы выжить в полных опасностей приключениях, ваш персонаж должен становиться сильнее, овладевать новыми навыками, обзаводиться более совершенным снаряжением и набирать опытных союзников. В то время как решения, описанные в разделе «Создание персонажа» *(см. стр. 10 учебника)*, принимаются только один раз в начале игры, решения, описанные в этом разделе, повторяются в процессе игры много раз.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Каждый персонаж начинает с примерно 10 очками по каждой из шести характеристик, что изначально определяет мастерство в бою, но также влияет на небоевые навыки и может открыть новые варианты в диалоге.

Однако, когда вы впервые увидите значения своих характеристик, большинство из них уже будет выше 10 благодаря суммарному эффекту описанных ранее расовых преимуществ и бонусов класса. Создавая персонажа, вы можете распределить дополнительные пять очков характеристик по своему усмотрению. Если вы откажетесь от расширенного создания персонажа, игра сделает выбор за вас, распределив эти пять очков сообразно таблице в конце данного раздела. С каждым уровнем персонажи получают дополнительные три очка характеристик.

Обратите внимание, что во многих случаях по правилам игры учитывается не сама характеристика вашего персонажа, а ее модификатор. Проще говоря, модификатор характеристики — это разница между текущим значением вашего показателя и базовой цифрой 10, иными словами, общее количество очков, которые вы прибавили к этой характеристике.

СИЛА

Сила увеличивает базовый урон от всех видов оружия, кроме арбалетов и магических посохов, и вкупе с ловкостью определяет, будет ли атака в ближнем бою успешной. Следовательно, сила особенно важна для воинов и разбойников, хотя магам, пользующимся оружием ближнего боя, она тоже необходима. Высокий уровень силы требуется для того, чтобы пользоваться двуручным оружием или носить тяжелые доспехи. Сила также улучшает физическую устойчивость персонажа и влияет на показатель запугивания в навыке «Принуждение».

ЛОВКОСТЬ

Будучи главным компонентом показателя защиты персонажа, ловкость помогает уклоняться от атак. Ловкость, вкупе с силой, также улучшает показатель атаки в ближнем бою, который определяет, достигнет ли оружие своей цели. Для оружия дальнего действия ловкость — единственная характеристика, которая улучшает показатель атаки. Высокий уровень ловкости также увеличивает урон, наносимый колющим оружием (например, кинжалами и стрелами), поскольку персонаж способен более искусно направлять острие оружия. И наконец, ловкость улучшает физическую устойчивость и является обязательным требованием для некоторых оружейных умений. Эта характеристика наиболее важна для воинов и разбойников.

СИЛА ВОЛИ

Сила воли влияет на величину порции маны или выносливости, которую персонаж может истратить на заклинание либо умение. Поэтому эта характеристика жизненно важна для магов, но также весьма полезна воинам или разбойникам, которые часто используют умения. Сила воли также улучшает психическую устойчивость персонажа.

МАГИЯ

Нет ничего удивительного в том, что от высокого уровня характеристики «Магия» наибольшую выгоду получают маги; модификатор этой характеристики определяет магическую силу, которая в свою очередь влияет на силу действия заклинания, в том числе и урон от него. Для персонажей всех классов характеристика «Магия» также повышает эффективность целебных зелий, припарок и бальзамов. Высокий показатель магии необходим для того, чтобы пользоваться посохами высокого уровня или выучить некоторые заклинания. Магия также улучшает психическую устойчивость.

ХИТРОСТЬ

Персонажи не могут обучиться продвинутым навыкам, если не обладают высоким уровнем хитрости, так что эта характеристика полезна для любого персонажа, который хочет эффективно использовать свои навыки. Эта характеристика вдвойне важна для разбойников, поскольку высокий уровень хитрости многократно улучшает многие умения, свойственные этому классу. Хитрость помогает персонажам определить слабые места в доспехах противника, увеличивая показатель пробивания брони, а также улучшает психическую устойчивость и показатель убеждения в навыке «Принуждение».

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Каждое очко телосложения увеличивает показатель здоровья персонажа, что позволяет персонажу выдержать больший урон, прежде чем пасть на поле боя. Таким образом, эта характеристика важна для всех персонажей, которые сражаются в передних рядах. Телосложение также улучшает физическую устойчивость.

АВТОВЫБОР

	Воин	Маг	Разбойник
Характеристики	+ 3 сила + 1 ловкость + 1 сила воли	+ 2 сила воли + 3 магия	+ 1 сила + 3 ловкость + 1 хитрость
Навыки	Боевая подготовка		
Умения/Заклинания	Расчетливый удар, Блок щитом и/или Удар щитом	Огненная вспышка и Слабость	Невидимость и Владение оружием в каждой руке

НАВЫКИ

Навыки, которыми обладают все человекоподобные персонажи, напрямую не влияют на ход боя, хотя некоторые могут быть использованы в бою. Разбойники получают одно очко навыков каждые два уровня, а воины и маги — каждые три уровня. У каждого навыка есть четыре уровня мастерства, но, чтобы овладеть многими навыками высокого уровня, вам придется улучшить характеристику «Хитрость». Вы начинаете игру с двумя навыками, заданными для вашего класса и биографии, и можете изучить еще один навык по своему выбору. Если вы отказались от расширенного создания персонажа, игра сделает выбор за вас.



ПРИНУЖДЕНИЕ

Принуждение открывает новые варианты диалога, которые могут убедить других персонажей передумать. Таким образом, иногда возникают новые повороты сюжета или более выгодные условия сделки. Если в диалоге появляется вариант «Убедить», ваш шанс на успех определяется уровнем «Принуждения» и показателем хитрости. Если же появляется вариант «Запугать», ваш успех зависит от «Принуждения» и показателя силы.



ВОРОВСТВО

Персонажи, которые обучились воровству, могут шарить по карманам других персонажей — дружелюбных, нейтральных или враждебных. Впрочем, для того чтобы воровать во время боя, нужен высокий уровень этого навыка. В большинстве случаев предметы, которые вы получаете с помощью воровства, добавляются к тем, которые враг выронил бы, погибнув в бою.



ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЛОВУШЕК

Персонажи, которые изучили этот навык, могут изготавливать ловушки или приманки из обычных материалов, если только у них также имеется чертеж для изготовления механизма. Второй и четвертый уровни этого навыка также увеличивают расстояние, на котором персонаж может обнаружить вражеские ловушки. Обратите внимание: хотя ловушки могут устанавливать все персонажи, которые овладели этим навыком, обезвреживать ловушки могут только разбойники.



ВЫЖИВАНИЕ

Выживание позволяет персонажу обнаруживать врагов, которые в противном случае остались бы скрыты. Более высокие уровни этого навыка позволяют персонажу определять, насколько силен скрытый враг, а также дают бонусы к устойчивости к силам природы и физической устойчивости.



ТРАВОВЕДЕНИЕ

Травоведение позволяет персонажу изготавливать разнообразные зелья, припарки, мази, бальзамы, эликсиры и так далее — при условии, что у него имеются составные части и рецепт. На высоких уровнях этого навыка персонаж может справляться с более сложными рецептами, изготавливая особенно сильные снадобья.



ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЯДОВ

В основе изготовления ядов лежит смешивание смертоносных веществ, которыми персонаж может обработать оружие ближнего боя, чтобы наносить дополнительный урон и часто обездвиживать врагов. Те, кто искушен в этом искусстве, могут также создавать бомбы и бутыли с взрывной смесью, которые можно бросать во врагов. Как и в Травоведении и Изготовлении ловушек, для создания предметов с помощью этого навыка нужны рецепт и составные части. Обратите внимание: этот навык требуется не только для создания ядов, но и для их применения.



БОЕВАЯ ПОДГОТОВКА

Для воинов и разбойников каждый уровень этого навыка открывает возможность изучить новый уровень оружейных умений, а также дает другие небольшие преимущества. Хотя маги не могут обучаться оружейным умениям, этот навык значительно увеличивает урон от атаки, который они могут выдержать до того, как будут вынуждены прервать заклинание.



ТАКТИКА БОЯ

Каждый уровень этого навыка увеличивает число ячеек, доступных в списке боевой тактики персонажа *(см. стр. 31)*. Поскольку каждый слот обеспечивает одно обусловленное действие во время боя (например, что маг должен лечить любого персонажа, здоровье которого падает ниже 50 %), то чем больше вам доступно слотов, тем более сложные планы боя вы можете составлять для своего отряда.

УМЕНИЯ/ЗАКЛИНАНИЯ

Умения (для воинов и разбойников) и заклинания (для магов) — это особые способности, уникальные для конкретного типа персонажа. Этим они отличаются от навыков, которым может обучиться каждый. Умения/заклинания почти всегда связаны с боем. Использование умения или заклинания нередко отнимает у персонажа часть выносливости или маны, хотя некоторые способности пассивные и дают персонажу постоянные преимущества, не расходуя выносливость или ману. Персонаж получает на каждом уровне одно умение или заклинание вкупе с другими игровыми очками. Вы начинаете игру с одним умением или заклинанием, которое определяется вашим классом, и можете бесплатно изучить еще одно по своему выбору. Если вы отказались от расширенного создания персонажа, игра сделает выбор за вас.

В отличие от навыков, умения и заклинания не имеют высоких уровней, вместо этого родственные способности группируются в цепочки по четыре. Изучение умения или заклинания открывает следующую способность в этой цепочке — при условии, что персонаж отвечает другим требованиям, таким как уровень персонажа и показатели характеристик.

Некоторые заклинания и умения доступны всем персонажам определенного класса, а некоторые группы умений, например «Стрельба из лука» и «Парное оружие», доступны и воинам и разбойникам. Другие заклинания и умения привязаны к специализации, которую персонажи могут получить позднее в процессе игры.

В *Dragon Age: Начало* сотни умений и заклинаний — слишком много, чтобы перечислять их здесь. Все они описаны в игре.

ВКЛЮЧАЕМЫЕ СПОСОБНОСТИ

Наиболее распространены умения и заклинания с пометкой «включаемые», то есть те, которые текущий персонаж использует, только получив указание. (Другие персонажи в вашем отряде используют свои включаемые способности, когда это необходимо либо если так велят им обусловленные инструкции, которые вы задали на экране тактики боя.) Эти способности сильно различаются — одни помогают вашему персонажу или союзникам, другие направлены против одного или нескольких врагов либо даже против всех, кто находится в зоне действия, независимо от того, на чьей они стороне. Некоторые включаемые способности действуют только одно мгновение, в то время как другие работают небольшой промежуток времени. Большинство включаемых способностей сразу же отнимают некоторое количество выносливости или маны, хотя некоторые можно использовать без затрат. После того как вы применили определенную включаемую способность, нужна краткая передышка, прежде чем способность можно будет использовать снова.

ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Умения или заклинания с пометкой «пассивные» действуют постоянно. Они не потребляют выносливости или маны, и поскольку вам не нужно их включать, то они не отображаются на панели быстрого доступа. Если вы хотите выяснить, какие пассивные способности изучил ваш персонаж, просмотрите список заклинаний или умений.

СПОСОБНОСТИ ДОЛГОГО ДЕЙСТВИЯ

Когда вы примените заклинание или умение с пометкой «долгое действие», оно будет работать до тех пор, пока вы его не отмените либо пока оно не истощит все запасы выносливости или маны вашего персонажа. Некоторые способности долгого действия не требуют затрат и потому могут работать столько, сколько вам угодно. Однако применение способности долгого действия утомительно, а потому налагает штраф утомляемости. Это означает, что каждая последующая способность, которой вы воспользуетесь одновременно с этой, отнимет больше выносливости или маны. После отключения способности долгого действия нужна краткая передышка, прежде чем способность можно будет использовать снова.

ОПЫТ И УРОВНИ

Всякий раз, выполняя задание или убивая врага, вы получаете очки опыта. Когда число набранных очков опыта достигает определенного порога, ваш персонаж получает новый уровень; продвижение к этому порогу можно видеть под именем персонажа в главном интерфейсе либо в сведениях о персонаже. Чтобы перейти с уровня 1 на уровень 2, нужно набрать 2 000 очков опыта, и количество опыта, необходимое для перехода на новый уровень, всякий раз на 500 очков больше, чем для предыдущего. (То есть порог для уровня 3 составляет 4 500 очков опыта — на 2 500 очков больше, чем для уровня 2.) Число уровней неограниченно.

С каждым новым уровнем персонаж получает следующее:

- Три очка характеристик
- Одно заклинание или умение
- Возможно, очко навыка (каждые два уровня для разбойников, каждые три уровня для воинов и магов)
- Несколько очков здоровья и маны/выносливости в зависимости от класса *(см. стр. 25)*
- Небольшое увеличение базового урона от атаки

В сведениях о персонаже можно указать, хотите ли вы распределять очки характеристик, навыков и умений/заклинаний самостоятельно или предпочитаете, чтобы игра делала это автоматически.

ЧЛЕНЫ ОТРЯДА

Хотя пройти *Dragon Age: Начало* можно в одиночку (созданным персонажем), игра рассчитана на прохождение отрядом из четырех искателей приключений, выбранных среди множества потенциальных спутников, которые встретятся вам в Ферелдене. Члены отряда не просто пригодятся вам в бою, нередко они лично связаны с вашими заданиями и могут попросить вашей помощи в их собственных делах. Чтобы поменять действующих спутников, нажмите кнопку СМЕНИТЬ ОТРЯД на панели меню наверху главного интерфейса. (В некоторых обстоятельствах вам временно запрещается менять отряд.)

РАСПОЛОЖЕНИЕ

У ваших спутников имеются свои цели и личные пристрастия, и они живо реагируют на ваши решения. Степень расположения персонажа можно отслеживать в левой нижней части сведений о нем или о ней *(см. стр. 14)*. Когда расположение спутников возрастает, вы можете втянуть их в более продолжительные беседы в лагере, что может привести к новым вариантам в заданиях либо (для некоторых персонажей) к возможности закрутить роман. Персонажи, которые принимают вас как командира, могут также получать бонусы к характеристикам. Однако, если расположение спутника уменьшается, вы рискуете, что вас бросят либо предадут. Поскольку ваши спутники сильно различаются между собой, угодить всем крайне нелегко. Однако мудрый предводитель знает, что в случае возникновения разногласий по существенным вопросам верность всегда можно купить подарком *(см. стр. 34)*.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Как только какой-либо из ваших персонажей стал достаточно сильным и вам удалось открыть некое тайное знание, вы можете выбрать специализацию, которая соответствует классу персонажа. Главный персонаж может выбрать две специализации, заработав очки на уровнях 7 и 14; другие человекоподобные спутники уже имеют одну специализацию и могут изучить еще одну. Каждая специализация дает пару бонусов и открывает новую группу могущественных умений или заклинаний.

ВОИН



БЕРСЕРК

Охваченный яростью берсерк наполовину безумен и может превратиться в настоящую машину смерти и разрушения, хотя поддерживать жажду крови нелегко.



ВИТЯЗЬ

Витязя нетрудно найти на поле боя — он сражается плечом к плечу с соратниками, и в его ободряющих выкриках звучит такая убежденность, что враги впадают в отчаяние.



ХРАМОВНИК

Храмовники — сущий бич чародеев, они нейтрализуют самые опасные способности вражеских магов, так что остальной отряд может подобраться к ним вплотную и прикончить.



ПОТРОШИТЕЛЬ

Потрошители — это воплощение ужаса, мазохисты, которые флиртуют с собственной смертью в надежде, что это приведет к смерти их врагов.

МАГ



БОЕВОЙ МАГ

Боевой маг — это маг, который пользуется нетрадиционными средствами. Он отверг очевидную мощь прямых магических атак и предпочел стать элитным бойцом с обычным оружием.



МАГ КРОВИ

Маг крови изучил древнюю запрещенную магию, которая зависит не столько от лириума или маны, сколько от чистой жизненной силы. Заклинания магов крови — отвратительное, но весьма мощное оружие, которое позволяет управлять чужой волей.



ОБОРОТЕНЬ

Оборотень, искушенный в перемене облика, принимает вид того противника, которого никак не ожидает увидеть враг.



ДУХОВНЫЙ ЦЕЛИТЕЛЬ

Духовный целитель никогда не торопится, предпочитая медленный, но верный успех, подкрепленный почти неукротимыми соратниками, залихватской демонстрации устрашающей мощи.

РАЗБОЙНИК



УБИЙЦА

Убийцы очень хорошо умеют убивать и способны отыскивать слабые места, которые убийца и его соратники могут использовать для победы над врагом.



БАРД

Только самые невинные барды считают себя исключительно артистами, многие из них — мастера интриг, прячущиеся за ремеслом, которое обеспечивает им доступ к людям, облеченным властью. В одиночку они плохие бойцы и предпочитают воодушевлять соратников или повергать в уныние врагов, чтобы в бою склонить чашу весов в свою пользу.



ДУЭЛЯНТ

Дуэлянты славятся скоростью, увертливостью и хитроумием. Дуэлянт никогда не позволит противнику попасть по себе, но всегда готов нанести дезориентирующий удар или стремительно поразить врага в жизненно важное место.



СЛЕДОПЫТ

Следопыт — друг животных и, что куда важнее, их неизменный союзник. Если следопыту нужна помощь, всегда найдется лишняя пара зубастых челюстей, готовых ввязаться в бой.

БОНУСЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ

	Берсерк	Витязь	Храмовник	Потрошитель
Бонус характеристик	+ 2 сила	+ 2 сила воли	+ 2 магия	+ 1 телосложение
Вторичный бонус	+ 10 здоровье	+ 1 хитрость	+ 3 психическая устойчивость	+ 5 физическая устойчивость

	Боевой маг	Маг крови	Оборотень	Духовный целитель
Бонус характеристик	+ 1 ловкость	+ 2 телосложение	+ 2 телосложение	+ 2 магия
Вторичный бонус	+ 5 атака	+ 2 сила магии	+ 1 доспехи	Дополнительное восстановление здоровья

	Убийца	Бард	Дуэлянт	Следопыт
Бонус характеристик	+ 2 ловкость	+ 2 сила воли	+ 1 ловкость	+ 1 телосложение
Вторичный бонус	+ 2,5 % вероятность нанесения критического удара	+ 1 хитрость	+ 1 урон	+ 5 устойчивость к силам природы

ЗАДАНИЯ

Dragon Age: Начало — это не одна сплошная драка, а игра, построенная на связном сюжете. Вам придется не просто искать новые сражения, но также беседовать, убеждать и исследовать окружающий мир. Игра состоит из сотен небольших заданий, которые складываются в огромное эпическое повествование. Почти у каждого задания есть множество вариантов развития и множество финалов. Самый простой способ выполнить задание — отыскать следующую точку сюжета, отмеченную на мини-карте, или персонажа с восклицательным знаком над головой. Более изобретательные игроки обнаружат, что им под силу изменять сюжет самым неожиданным — и даже пугающим — образом.

РАЗГОВОР

Некоторые разговоры начинаются сами по себе (например, в начале вашей биографии), но в большинстве случаев вам нужно будет подходить к другим персонажам, чтобы получить информацию или помощь. (Не забывайте разговаривать со своими спутниками — они могут знать больше, чем вы думаете.) Если вы навели указатель на персонажа и появился значок разговора, просто щелкните правой кнопкой мыши, чтобы начать беседу. Всякий раз, когда наступит черед вашего персонажа говорить, вам будут предложены несколько вариантов фраз. Щелкните по понравившейся фразе или нажмите соответствующую цифровую кнопку. Выбирайте тщательно: последствия решений бывают самыми разными и могут проявиться в игре намного позже.

ДАР УБЕЖДЕНИЯ

Перед некоторыми фразами игрока стоит «(Убедить)» либо другое слово. Если ваш навык находится на должном уровне, собеседник согласится с вашими доводами, но в противном случае ваше положение может серьезно ухудшиться. Убедительность фраз зависит от уровня вашего персонажа в «Принуждении» и от характеристики «Хитрость».

ЗАПУГИВАНИЕ

Запугивание — оборотная сторона убеждения: оно также зависит от навыка «Принуждение», но влияет на него не «Хитрость», а «Сила». Возможностей запугать меньше, чем убедить, зато и результаты могут быть куда внушительнее. Как и в случае с убеждением, цена неудачного запугивания может быть очень высокой.

ДРУГИЕ ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Другие специальные фразы проверяют показатели характеристик вашего персонажа. Например, вы можете увидеть слово «(Хитрость)» перед фразой, в которой ваш персонаж проявляет редкостную проницательность. Если эта характеристика у вас на достаточно высоком для данной ситуации уровне, другие персонажи отнесутся к вашим словам благосклонно, а если нет — они могут изменить мнение о вас к худшему.

ДОСКИ С ОБЪЯВЛЕНИЯМИ О РАБОТЕ

Несколько организаций в Ферелдене держат доски объявлений в надежде, что получат помощь от какого-нибудь искателя приключений, которому нужны деньги. Чаще всего эти доски принадлежат проповедникам — религиозным особам, которые дали обет никогда не произносить фраз, которых нет в Песни Света. Поскольку суть задания очень редко можно изложить только фразами из священного писания, местный проповедник размещает написанные объявления на ближайшей доске. Когда выполните задание, вернитесь к проповеднику за оплатой. Попадаются также доски, принадлежащие менее многочисленным местным сообществам.

ДНЕВНИК

Ваш дневник — это журнал всех обнаруженных вами заданий. В нем содержатся кое-какие сведения о том, что вам надо сделать и почему, а порой — хотя и не всегда — намеки на альтернативные решения проблемы. Хотя вы можете одновременно работать над многими заданиями, только одно из них может быть помечено как текущее — два больших наконечника стрел рядом с заданием. Главный интерфейс и карта территории отображают точки интереса только для текущего задания.

В дневнике вкладка, помеченная стрелкой, содержит незаконченные задания, а вкладка, помеченная галочкой, — завершенные задания (на тот случай, если вы захотите их просмотреть).

КОДЕКС

Кодекс, который находится в дневнике, на вкладке, помеченной листком бумаги, содержит собранные вами сведения о жизни в Тедасе и о самой игре. Иногда это выдержки из найденных вами книг, а порой это энциклопедические статьи на какую-либо тему. Записи кодекса можно получить, исследуя предметы и объекты в мире, задавая в разговорах вопросы на определенные темы или убивая врагов. Подсказки, которые появляются в правом нижнем углу экрана, тоже сохраняются здесь — на память.

Обратите особое внимание на записи кодекса, связанные с заданиями. В них обычно содержится информация, крайне необходимая для прохождения сюжетов.

ИСТОРИЯ ДИАЛОГОВ

Четвертая вкладка в вашем дневнике, помеченная значком разговора, содержит запись 25 последних диалогов, что дает вам возможность освежить в памяти чьи-либо слова. Не беспокойтесь насчет диалогов, которые постепенно пропадают из этого списка: главные точки сюжета всегда отражаются в самом дневнике.

ЗАГРУЖАЕМЫЙ КОНТЕНТ

На последней вкладке в вашем дневнике, помеченной изображением сундука с сокровищами, указан новый контент, который вы можете загрузить для расширения игры. Это похоже на экран загружаемого контента, на который можно попасть из главного меню.

КАРТЫ

В *Dragon Age: Начало* есть два вида карт — карты территории, которые обычно неполные, когда вы только приходите на территорию, но обрастают новыми деталями по мере того, как вы исследуете местность, и карта мира, которая используется для путешествия между территориями. Мини-карта в правом верхнем углу игрового экрана показывает только малую часть карты территории.

Карта мира (на самом деле только карта государства Ферелден — Тедас в целом намного больше) становится доступной, как только вы пройдете пролог игры. В правой верхней врезке находится лагерь вашего отряда, куда можно приходить вместе со своими спутниками и автоматически лечить персонажей от ран. Путешествуя по территориям, отмеченным на карте мира, будьте начеку: враждебные отряды часто устраивают засады на искателей приключений.



Метка	Объяснение
1	Здоровье персонажа *(стр. 24)*
2	Мана/выносливость персонажа *(стр. 25)*
3	Текущее действие персонажа
4	Павший спутник
5	Выбранный персонаж
6	Персонаж, получающий урон *(стр. 26)*
7	Уведомление о повышении уровня *(стр. 22)*
8	Нажмите, чтобы выбрать весь отряд
9	Нажмите, чтобы приказать отряду стоять на месте
10	Нажмите, чтобы сменить набор оружия *(стр. 34)*

Метка	Объяснение
11	Нажмите, чтобы закрепить панель быстрого доступа
12	Индикатор опыта *(стр. 17)*
13	Статусные эффекты у персонажа (стр. 30)
14	Способности на панели быстрого доступа и сочетания клавиш
15	Предметы быстрого использования и их количество *(стр. 35)*
16	Таймер перезарядки
17	Описание выбранной способности
18	Перетащите указатель, чтобы изменить размеры панели быстрого доступа
19	Мини-карта территории *(стр. 21)*
20	Нажмите, чтобы свернуть мини-карту

Метка	Объяснение
21	Сведения о персонаже *(стр. 14)*
22	Заклинания/умения *(стр. 14)*
23	Навыки *(стр. 15)*
24	Инвентарь *(стр. 33)*
25	Дневник *(стр. 21)*
26	Карта *(стр. 21)*
27	Тактика боя *(стр. 31)*
28	Сменить отряд
29	Главное меню
30	Используемое умение/заклинание

Метка	Объяснение
31	Лечение/эффект от стихий *(стр. 24)*
32	Урон, нанесенный спутнику *(стр. 26)*
33	Урон, нанесенный врагу
34	Невыбранный спутник
35	Невыбранный враг
36	Фланговая дуга *(стр. 25)*
37	Выбранный персонаж
38	Выбранная цель
39	Имя/здоровье выбранной цели
40	Урон от критического удара *(стр. 27)*

РАТНОЕ ДЕЛО

Хотя магия работает несколько иначе, механика большинства боев очень проста: разность между показателем атаки нападающего и показателем защиты противника плюс примерно 50 составляет процентную вероятность успешной атаки. Если атака успешна, цель получает некоторое количество очков урона, которые вычитаются из текущего здоровья. Впрочем, все эти показатели — атака, защита и урон — могут быть скорректированы рядом дополнительных факторов, о чем пойдет речь на следующих страницах.



Метка / Объяснение	
1	Нажмите, чтобы сменить персонажа
2	Раса *(стр. 10)*
3	Класс *(стр. 11)*
4	Специализации *(стр. 18)*
5	Здоровье *(стр. 24)*
6	Выносливость/мана *(стр. 25)*
7	Утомляемость *(стр. 25)*
8	Броня *(стр. 26)*
9	Защита *(стр. 26)*
10	Атака *(стр. 25)*

Метка / Объяснение	
11	Урон *(стр. 26)*
12	Статусные эффекты *(стр. 30)*
13	Расположение *(стр. 18)*
14	Очков опыта до следующего уровня *(стр. 17)*
15	Характеристики *(стр. 14)*
16	Физическая/психическая устойчивость *(стр. 30)*
17	Устойчивость к стихиям *(стр. 27)*
18	Нажмите, чтобы увидеть статистику игры
19	Нажмите, чтобы повысить уровень
20	Нажмите, чтобы всегда повышать уровень автоматически

ЗДОРОВЬЕ

Всякий раз, когда персонажу наносится урон, очки урона вычитаются из общего количества очков здоровья. Максимальное значение здоровья изначально определяется классом персонажа *(см. стр. 11)*. Здоровье возрастает с каждым новым уровнем и с каждым очком, вложенным в характеристику «Телосложение». Потерянное здоровье восстанавливается, хотя во время боя намного медленней, чем вне боя. Если во время боя у вас осталось мало здоровья, примените целебную припарку *(см. стр. 35)* или исцеляющее заклинание.

ВЫНОСЛИВОСТЬ/МАНА

У воинов и разбойников выносливость расходуется на поддержание многих умений, а маги тратят ману на заклинания. (Впрочем, несколько способностей не требуют затрат выносливости/маны.) Выносливость/мана персонажей постепенно восстанавливается, но в пылу боя это происходит медленнее, а значит, персонажи могут применять одновременно только ограниченное число способностей. В частности, на нижних уровнях, когда запасы маны/выносливости персонажей невелики, умения и заклинания являются в бою скорее дополнением основных атак, чем главной силой. Запас маны/выносливости изначально определяется классом персонажа *(см. стр. 11)*. Он возрастает с каждым новым уровнем и с каждым очком, вложенным в характеристику «Сила воли».

УТОМЛЯЕМОСТЬ

В напряженном бою вес доспехов или щита становится дополнительным бременем и прибавляет к обычной стоимости умений/заклинаний штраф утомляемости. Утомляемость вычисляется как суммарный штраф, так что, если персонаж носит перчатки с рейтингом утомляемости 2,5 % и сапоги с рейтингом утомляемости 3 %, все его умения/заклинания забирают на 5,5 % выносливости/маны больше, чем обычно. Для персонажей, дерущихся в первых рядах, цена утомляемости может быть приемлемой с учетом защиты, которую дают доспехи, а вот те, кто держится подальше от рукопашной, чтобы сосредоточиться на своих заклинаниях/умениях, могут обнаружить, что лучше носить обычную одежду. Утомляемость вызывают также способности долгого действия *(см. стр. 17)*.

АТАКА

Показатель атаки персонажа — это сумма базовой атаки, величина которой зависит от класса *(см. стр. 11)*, и половинного значения модификаторов силы и ловкости персонажа (а для дальних атак — полного значения модификатора ловкости). Кроме того, на этот показатель влияют умения, заклинания, навыки, статусные эффекты, качество снаряжения и уровень сложности.

УГОЛ ФЛАНГА

Нанося удар из-за спины противника, нападающий получает большой бонус к атаке, а также повышенный шанс нанести критический удар. Эти бонусы постепенно уменьшаются по мере того, как нападающий обходит противника сбоку. Черный сегмент красного кольца вокруг ног врага обозначает область обхода. Некоторые умения могут полностью или частично защитить персонажа от обхода с фланга. (Для разбойников успешные фланговые атаки — это удары в спину. *См. стр. 19.*)

ДИСТАНЦИЯ

При атаке оружием дальнего действия обычный показатель атаки сохраняется, пока нападающий находится достаточно близко к противнику — в пределах дальности, указанной в характеристиках оружия. Это расстояние выражается в метрах. Если нападающий увеличивает дистанцию, показатель атаки начинает резко падать, и становится труднее поразить цель.

УКРЫТИЕ

Стрелы и арбалетные болты не могут пробить такую преграду, как стол, колонна или бочка. И хотя прицелиться в укрывшегося врага и выстрелить можно, выстрел не достигнет цели, как бы ни был высок показатель атаки.

ЗАЩИТА

Защита означает способность персонажа полностью уклоняться от атак. Этот показатель складывается из базовой защиты персонажа, величина которой зависит от класса *(см. стр. 11)*, и модификатора ловкости. На показатель защиты также влияют щиты, умения, заклинания, навыки, статусные эффекты, качество предметов и уровень сложности. Однако следует учитывать, что доспехи, в отличие от щитов, не повышают защиту напрямую. Броня, как будет описано ниже, уменьшает полученный урон.

ЗАЩИТА ОТ МЕТАТЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ

У каждого персонажа есть отдельный невидимый показатель защиты от вражеских стрелков, что позволяет персонажу не обращать внимания на дальние атаки. Щиты улучшают защиту от метательного оружия больше, чем обычную защиту, а некоторые заклинания/умения напрямую повышают защиту от метательного оружия.

УРОН

Базовый урон складывается из показателя урона экипированного оружия и модификатора силы нападающего персонажа. Это верно для атак любым оружием, кроме арбалетов и магических посохов. (Обратите внимание, что, когда персонаж атакует оружием в каждой руке, модификатор силы для вспомогательного оружия уменьшается наполовину, для двуручного оружия модификатор силы увеличивается на 50 %.) Персонажи также получают небольшой бонус к базовому урону с каждым новым уровнем, а на урон от колющего оружия (например, от кинжалов и стрел) еще влияет ловкость, поскольку более ловкий персонаж может нацелить оружие так, чтобы добиться максимального эффекта. Кроме того, на базовое значение урона влияют умения, заклинания, статусные эффекты, качество снаряжения и уровень сложности. Показатель урона, указанный в сведениях о персонаже, выведен с учетом относительной скорости оружия, поэтому точно воспроизвести эти вычисления нелегко.

БРОНЯ И ПРОБИВАНИЕ БРОНИ

Броня уменьшает урон: если рейтинг брони у цели равен 10, то и урон будет на 10 очков меньше, чем обычно при атаке. Независимо от рейтинга брони удачный удар всегда наносит хотя бы одно очко урона.

Однако у каждого оружия есть свой показатель пробивания брони, который существенно уменьшает рейтинг брони у цели до того, как будет подсчитан окончательный урон. Это означает, что показатель пробивания брони эквивалентен дополнительному урону, хотя умножители урона, например критические удары, не умножают показатель пробивания брони. Точно так же, если показатель пробивания брони выше, чем показатель брони у цели, избыточное пробивание брони не наносит урона.

ТИПЫ И ЦВЕТА УРОНА

Существует пять видов урона от различных стихий — огня, холода, электричества, сил природы и магии духа. Многие виды оружия, смазки и заклинания наносят один или несколько видов урона со стороны стихий в дополнение к базовому физическому урону. Урон от электричества также отнимает у персонажа выносливость/ману.

Тип урона можно определить по цвету сообщения о нем:

- Урон, нанесенный вашему отряду, всегда красного цвета, независимо от типа урона
- Физический урон — от обычных атак вашего отряда или от способностей — белого цвета
- Урон от огня оранжевого цвета
- Урон от холода голубого цвета
- Урон от сил природы умеренно зеленого цвета
- Урон от электричества желтого цвета
- Урон от магии духа лилового цвета
- Лечение — ярко-зеленого цвета, перед ним стоит знак +
- Любой тип урона со стороны стихий (например, от зачаровывания предметов), который добавляется к обычному урону от атаки, тоже отмечается знаком +

УСТОЙЧИВОСТЬ К СТИХИЯМ

На урон со стороны стихий влияет устойчивость к стихиям. У некоторых врагов она может быть врожденной, а персонажи приобретают ее с помощью заклинаний, умений, навыков или предметов. Если устойчивость персонажа к огню составляет 10 %, весь урон от огня уменьшается на 10 %. И наоборот, персонажи могут стать уязвимы к стихиям и в этом случае получают повышенный урон со стороны стихий.

Когда участники боя совершенно невосприимчивы к определенному виду урона, над их головами может появиться слово «Невосприимчивость!» того же цвета, что и сообщение об уроне. Обратите внимание: о невосприимчивости сообщается, только когда урон данного вида превышает определенный уровень. Если бы вы нанесли только пару очков урона от огня, игра не станет объявлять об устойчивости к огню, а будет сообщать более важную информацию.

Обратите внимание, что устойчивость к стихиям отличается от физической и психической устойчивости, которые характеризуют способность персонажа сопротивляться определенным статусным эффектам.

КРИТИЧЕСКИЕ УДАРЫ

В каждой атаке есть небольшой шанс нанести критический удар, при котором обычный урон от атаки (рассчитанный с учетом показателя брони) удваивается. Шанс нанесения критического удара увеличивают фланговые атаки, а также некоторые заклинания, умения и предметы. Сообщение об уроне от критических ударов выводится текстом большего размера, чем при обычном уроне.

УДАРЫ В СПИНУ

Всякий раз, когда разбойник обходит противника с фланга, его атака автоматически становится ударом в спину. Удар в спину схож с критическим ударом, за исключением того, что некоторые умения разбойника могут сделать удар в спину сильнее, чем критический удар.

МОДИФИКАТОРЫ СИЛЫ

Большинство видов оружия обладает модификатором силы. Это свойство показывает долю модификатора силы персонажа, которая добавляется к урону от оружия. Поскольку это свойство самого оружия, никак не связанное с тем, как используется данное оружие, оно отличается от изменений модификатора силы в результате применения парного или двуручного оружия *(см. стр. 24)*.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Если после боя остается в живых хотя бы один ваш спутник, павшие в бою члены отряда приходят в себя, когда все враги оказываются мертвы. Однако нанесенные им повреждения накладывают штрафы на их характеристики. Чтобы вылечить повреждение, воспользуйтесь аптечкой или дайте персонажу отдохнуть в лагере. Повреждения показаны в сведениях о персонаже — маленький красный значок рядом с персонажем.

РАЗРЯДЫ ВРАГОВ

Текст с именем врага имеет цвет, обозначающий степень опасности врага.

- У «мелочи» или «рядового врага» имя белого цвета
- У «элитного врага» имя желтого цвета
- У «босса» или «супербосса» имя оранжевого цвета

ВИДЫ ОРУЖИЯ

Количество и тип оружия, которое держит персонаж, влияют на показатели атаки, урона и в некоторых случаях защиты. Персонаж может одновременно иметь при себе два разных набора оружия, но только один из них активен и будет находиться в руках персонажа. Как правило, один набор оружия предназначен для ближнего боя, а другой для дальнего, однако персонаж вполне может переключаться с парного оружия на двуручное, с лука на арбалет или с магического посоха на меч.

Чтобы снабдить персонажа вторым набором оружия, нажмите кнопку ПЕРЕКЛЮЧИТЬ НАБОРЫ ОРУЖИЯ в инвентаре. Чтобы переключать наборы оружия во время боя или вне его, нажимайте одну и ту же кнопку на главном исследовательском экране.

ОРУЖИЕ В ОДНОЙ РУКЕ

Персонаж, который пользуется одним оружием в одной руке, не получает ни особых бонусов, ни особых штрафов. Это нормальный подход к бою, и на ранних стадиях игры для большинства воинов и разбойников эффективнее всего действовать именно в этом стиле. Однако оружейных умений, связанных именно с оружием в одной руке, не существует, поэтому потенциал роста в этом стиле ограничен.

ОРУЖИЕ И ЩИТ

Добавление к одноручному оружию щита не изменяет показателей атаки или урона персонажа, однако обычная защита и защита от метательного оружия благодаря щиту повышаются. Однако, чтобы носить щит, нужно обладать достаточной силой; кроме того, как и доспехи, щит повышает утомляемость персонажа, так что на умения/заклинания тратится больше выносливости/маны. Воинам доступна школа умений, относящихся к бою оружием и щитом, которая учит их, как превратить щит в наступательное оружие, а также как повысить его защитные возможности, включая защиту от фланговых атак.

ПАРНОЕ ОРУЖИЕ

Персонаж может увеличить частоту атак, пользуясь обычным оружием в одной руке и меньшим оружием (например, кинжалом) в другой, хотя такие атаки в целом менее эффективны, чем удары одним оружием, поскольку вспомогательное оружие наносит урон, равный только половине модификатора силы персонажа. (Объединенный урон от двух видов оружия может превышать или не превышать урон, наносимый при использовании только одного оружия.) Воинам и разбойникам доступна школа умений, относящихся к бою парным оружием, которая учит их, как эффективнее пользоваться двумя видами оружия, сокращая штрафы за применение парного оружия, а также как проводить синхронные атаки двумя видами оружия. Мастер парного оружия со временем сможет пользоваться парой оружия полного размера.

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ

Только для того, чтобы поднять двуручное оружие, требуется высокий уровень силы, и, хотя из-за тяжести оружия персонаж будет атаковать врага медленнее, каждый удар двуручником наносит огромный урон. Вклад персонажа в показатель урона для двуручного оружия составляет 1,5 модификатора силы персонажа, в то время как одноручное оружие использует неизмененное значение модификатора силы. Воинам доступна школа умений, относящихся к бою двуручным оружием, которая учит их, как делать атаки еще более мощными (пусть даже и неуклюжими), включая удары, которые обездвиживают врагов либо разбивают их доспехи или оружие.

ПОСОХ МАГА

Магический посох отличается от других видов оружия: чтобы пользоваться им, нужны обе руки, но маг не бьет посохом врагов в рукопашном бою. Вместо этого он мечет во врага магические заряды, которые всегда попадают в цель — показатель атаки мага при этом не учитывается. Урон определяется силой самого посоха и показателем магической силы мага (на который в свою очередь влияет характеристика «Магия» — *см. стр. 15*). В отличие от заклинаний посох не расходует ману, так что маг может не опасаться, что останется беззащитным, если израсходует всю ману.

ЛУК

Стрельба из лука позволяет персонажу убивать врагов с большого расстояния, однако помните, что лучник, которому наносят урон в ближнем бою, может потерять концентрацию, и тогда скорость стрельбы замедлится. Если рассматривать разные виды луков, у короткого лука самая высокая скорострельность, зато ограничена дистанция и сила удара. Длинные луки обладают средней силой удара, и дистанция у них куда больше, зато скорострельность ниже, чем у коротких луков. Арбалеты стреляют дальше всего и наносят нешуточный урон, особенно если враг облачен в доспехи, но их приходится долго перезаряжать. В отличие от коротких и длинных луков, арбалеты не наносят дополнительный урон, основанный на модификаторе силы персонажа, так что чрезвычайно сильный персонаж может нанести врагу арбалетом гораздо меньший урон — хотя, поскольку само ношение длинного или короткого лука требует значительного уровня ловкости, только хорошо сбалансированный персонаж может пользоваться всеми видами высококачественных луков. Воинам и разбойникам доступна школа умений, относящихся к стрельбе из лука или арбалета, которая учит их делать некоторые хитрые выстрелы и лучше защищать себя во время стрельбы.

ПРАВИЛА ДЛЯ МАГИИ

Бой с применением магии совершенно не похож на обычный, что и неудивительно, ведь это же магия! Из-за этих различий маг может оказаться в невыгодном положении, когда сражается в одиночку или вынужден применять обычное оружие, но благодаря этим же различиям маг становится страшной силой, если его поддерживает хорошо сбалансированный либо если им управляет игрок, искушенный в правилах магии.

МАГИЧЕСКАЯ СИЛА

Показатель магической силы у мага определяет эффективность заклинаний, урон от зарядов магического посоха, а также действенность зелий, припарок и бальзамов. Показатель магической силы — это просто количество очков сверх 10, которые маг получил в характеристике «Магия», хотя на этот показатель могут влиять способности, статусные эффекты, магические посохи или другие высококачественные предметы. Действие большой магической силы в каждом заклинании проявляется по-разному; самое простое объяснение состоит в том, что большая магическая сила еще никому не вредила. Некоторые магические посохи дают два бонуса к магической силе, эти эффекты суммируются.

ПРЕРЫВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Сотворение заклинаний требует большой концентрации. Поэтому, если маг получает урон, пока готовит заклинание, оно может быть прервано. Маг, конечно, может повторить попытку, но это промедление понизит его эффективность в бою. Чем выше уровень навыка «Боевая подготовка», тем больший урон может вытерпеть маг до того, как ему придется прервать заклинание.

КОМБИНАЦИИ ЗАКЛИНАНИЙ

Когда сталкиваются два противоположных или дополняющих друг друга заклинания, эффект может быть неожиданный и мощный. В игре имеется 10 возможных комбинаций заклинаний. Только пара таких комбинаций упомянута заранее — в основном вам придется отыскивать их самостоятельно. После того как вы обнаружили комбинацию заклинаний, в кодексе появится запись о том, как повторить найденный эффект.

УРОН ОТ ДЕЙСТВИЙ СОЮЗНИКОВ

Многие заклинания (а также ловушки, гранаты и специальные способности некоторых враждебных существ) воздействуют на всех без разбора либо поражают не одиночного противника, а определенную область поля боя. Они наносят урон — или в некоторых случаях оказывают помощь — не только вашим противникам или союзникам, но всем, кто окажется в зоне действия. Если вы ставите ловушку, попасть в нее может только враг, однако ваши спутники тоже могут пострадать от действия ловушки, если окажутся поблизости, когда она сработает. Будьте осторожны!

СТАТУСНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Многие предметы, умения и заклинания, помимо обычного урона, оказывают на цель особые эффекты. Иногда они довольно просты (например, сбивают противника с ног), но более сложные эффекты, описанные ниже, действуют на цель в течение некоторого времени.

Чаще всего у сражающихся есть шанс устоять против статусного эффекта. Наличие такого шанса зависит от показателя физической или психической устойчивости, в зависимости от природы эффекта.

ФИЗИЧЕСКАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ

В случае физического эффекта (например, когда кого-то сбивают с ног или приковывают к земле) игра сравнивает модификатор характеристики атакующего (силы для большинства умений и магии для большинства заклинаний, хотя специфические умения разбойников обычно используют хитрость) и показатель физической устойчивости атакуемого. Если показатель физической устойчивости выше, статусный эффект не проявляется. Физическая устойчивость — это половина от суммы модификаторов силы, ловкости и телосложения персонажа.

ПСИХИЧЕСКАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ

В случае психического эффекта, например усыпления или оглушения, игра сравнивает модификатор характеристики атакующего (хитрости для большинства умений и магии для большинства заклинаний) и показатель психической устойчивости атакуемого. Если параметр психической устойчивости выше, статусный эффект не проявляется. Психическая устойчивость — это половина от суммы модификаторов силы воли, магии и хитрости персонажа.

ОГЛУШЕНИЕ/ПАРАЛИЧ/СТРАХ/НЕПОДВИЖНОСТЬ/ОКАМЕНЕНИЕ

Все эти статусные эффекты не дают пораженному персонажу действовать, в том числе прерывая его текущие действия. Однако визуальные эффекты — дело другое, и они могут проявляться по-разному в сочетании с последующими эффектами. Например, персонаж, обращенный в камень, может иногда разбиться на куски от критического удара или иных эффектов.

ПОТЕРЯ ОРИЕНТАЦИИ

Персонаж, потерявший ориентацию, может продолжать бой, но у него будет куда меньше шансов поразить врага и куда больше шансов пострадать самому, поскольку этот эффект накладывает штрафы к атаке и защите.

УСЫПЛЕНИЕ

Боец, которого погрузили в сон, не может атаковать и вряд ли сумеет противостоять новым эффектам, однако проснется, как только противник нанесет ему новый урон.

КОШМАР НАЯВУ

Пока действует этот эффект, зачарованный противник сражается на стороне игрока. Главный персонаж, спутники и другие союзники игрока невосприимчивы к этому эффекту.

ТАКТИКА БОЯ



Метка	Объяснение
1	Нажмите, чтобы сменить персонажа
2	Нажмите, чтобы выбрать набор тактических приемов
3	Нажмите, чтобы отключить это условие
4	Перетащите номер, чтобы перегруппировать тактические приемы
5	Ранее созданные условия
6	Ранее созданные действия

Метка	Объяснение
7	Нажмите, чтобы выбрать общее поведение
8	К кому применяется это условие
9	Какие критерии проверяет это условие
10	Какое действие предпринимать, если выполняется это условие
11	Отключить все тактические приемы для этого персонажа
12	Сохранить изменения в этом наборе тактических приемов

Овладев основами стратегии боя, вы будете готовы пользоваться тактиками боя, которые помогут вашим спутникам действовать сообща без необходимости постоянно ими управлять. Хотя экран тактики боя может на первый взгляд показаться сложным, его идея чрезвычайно проста: если первое условие на левой стороне экрана верно, выполняется соответствующее действие на правой стороне экрана, если нет — идет проверка следующего условия. Выбранным персонажем всегда нужно управлять напрямую, но другие члены отряда будут следовать избранной вами тактике.

НАЧАЛЬНАЯ ТАКТИКА

По мере того как персонажи овладевают новыми заклинаниями и умениями, в выпадающем меню предустановок появляются готовые тактики (например, «Лучник», «Защитник» или «Задира»). Например, для Морриган предустановка «Целитель» вначале пуста, но автоматически заполнится, когда Морриган изучит заклинание «Лечение». Выберите тактику, соответствующую действиям, которых вы хотите добиться от персонажа.

ПОВЕДЕНИЕ

Выпадающее меню поведения в правом верхнем углу экрана тактики управляет общим поведением персонажа в бою — когда атаковать, на каком расстоянии от врагов держаться, когда бросаться в погоню или переключаться с оружия дальнего боя на оружие ближнего боя. По сути, тактика — это заданные действия, а поведение — общие реакции.

ТАКТИКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Вы можете также создавать собственные наборы тактических приемов либо изменять предустановки (но помните, что, если вы измените одну из предустановок и выберете СОХРАНИТЬ ПРЕДУСТАНОВКУ, она больше не будет автоматически заполняться при освоении вами новых способностей — чтобы сохранить эту функцию, пользуйтесь дополнительными ячейками).

Скажем, вы хотите, чтобы персонаж, когда его (ее) здоровье опасно понизилось, применял целебную припарку. Вначале щелкните по ячейке условия на левой стороне экрана. В появившемся меню выберите нужного персонажа. В данном условии нужно следить за здоровьем собственного персонажа, поэтому выберите Я. Откроется другое меню; выберите ЗДОРОВЬЕ, затем < 50 %. Вот и ваше первое условие: всякий раз, когда здоровье персонажа уменьшится больше, чем наполовину, игра обнаружит, что это условие верно, и активирует соответствующее действие.

Теперь нужно задать действие. Щелкните по ячейке на правой стороне экрана, напротив только что созданного условия, затем выберите ПРИМЕНИТЬ ЦЕЛЕБНУЮ ПРИПАРКУ: САМУЮ СЛАБУЮ. (Приберегайте самые сильные припарки для действительно тяжелых ситуаций; если эта припарка недостаточно сильна, условие активируется снова и будет применена еще одна припарка.)

Вот так! Оценка условий всегда производится, начиная с самых верхних, поэтому срочные действия, такие как исцеление, целесообразно размещать вверху списка. Можно передвинуть тактический прием вверх или вниз, перетащив его порядковый номер.

Тактические приемы оказываются особенно действенными, когда помогают разным спутникам поддерживать друг друга. Например, если в вашем отряде есть Морриган и она изучила заклинание исцеления, можно приказать ей следить за здоровьем сразу всех спутников и лечить их по мере надобности. Поскольку маги слабы в рукопашной, можете приказать своему воину всегда атаковать врагов, которые нападают на мага (Враг > Атакует члена отряда > Атакует Морриган).

По мере того как персонажи будут получать новые уровни либо приобретать дополнительные ранги в умении «Тактика боя», у вас на экране будут появляться дополнительные ячейки условий и действий, что позволит вам составлять более сложные планы боя.

ПРЕДМЕТЫ

В Dragon Age:Начало имеются сотни уникальных предметов, которые делятся на пять больших групп — предметы для ремесел (например, целебные припарки или ловушки), предметы для изготовления чего-либо (например, рецепты или составные части), которые нередко сами являются расходуемыми, сюжетные предметы (например, ключи или письма), подарки для спутников и такие предметы, как оружие, броня, аксессуары.



Метка	Объяснение
1	Нажмите, чтобы сменить персонажа
2	Сравнение с надетым предметом
3	Детали предмета, выбранного в инвентаре
4	Материал и уровень *(стр. 32)*
5	Требования для ношения *(стр. 32)*
6	Свойства предметов *(стр. 34)*
7	Всего денег *(стр. 35)*
8	Сортировать инвентарь по типу/названию/возрасту

Метка	Объяснение
9	Все, кроме сюжетных предметов
10	Оружие
11	Доспехи
12	Аксессуары
13	Другие предметы
14	Предметы для ремесел
15	Сюжетные предметы
16	Вместимость инвентаря

ИНВЕНТАРЬ

В инвентаре хранятся все предметы, которые вы купили либо нашли во время путешествия по Ферелдену. Здесь вы можете сравнить характеристики предметов и снарядить своих спутников для боя. Однако вы можете носить с собой только ограниченное количество снаряжения; когда инвентарь будет заполнен, вам придется продать или уничтожить некоторые предметы, чтобы получить возможность брать новые. Вы можете также увеличить вместимость инвентаря, купив заплечный мешок.

Самые важные сведения о предмете показываются, когда вы наведете на него мышь. Если щелкнуть правой кнопкой мыши по предмету в инвентаре и не отпускать кнопку, появится радиальное меню, которое позволяет надеть предмет на себя, подарить его спутнику, ознакомиться с его описанием и стоимостью либо уничтожить предмет, чтобы освободить место в инвентаре.

Чтобы надеть или использовать предмет, просто дважды щелкните по нему в инвентаре. Другой способ — перетащить надеваемое снаряжение на персонажа или в соответствующую ячейку слева. Расходуемые предметы можно перетащить на панель быстрого доступа точно так же, как навык, заклинание или умение.

КОНТЕЙНЕРЫ/ДОБЫЧА

Если объект в мире или труп врага окружен свечением, значит в нем или на нем есть предметы, которые вы можете забрать себе, при условии, конечно, что сможете открыть контейнер и у вас есть место в инвентаре. Многие найденные вами двери и сундуки оказываются заперты. Чтобы открыть замок, вам нужен либо ключ (а он не всегда существует в природе), либо разбойник, который взломает замок. Взламывать замки так или иначе умеют все разбойники, но этот навык улучшается с каждым дополнительным умением в дереве взлома и с каждым новым очком в характеристике «Хитрость». Если не хотите упустить славную добычу, наймите разбойника!

МАТЕРИАЛЫ

На всяком оружии или доспехе обозначено, из какого типа материалов они состоят. Есть три основные цепочки материалов — кожа, металл, дерево. В каждой цепочке имеется по семь уровней. Внутри цепочки предметы, изготовленные из материала более высокого уровня, всегда обладают лучшими характеристиками.

КОМПЛЕКТЫ ПРЕДМЕТОВ

Определенные сочетания предметов из одного комплекта — не просто из одного и того же материала, но обычно с похожими названиями, например «Долийские сапоги», «Долийский доспех» и «Долийские перчатки», — дают дополнительный бонус, если надеты одновременно. Когда такое случается, в главном интерфейсе и в сведениях о персонаже появляется небольшой зеленый значок набора предметов. Чтобы узнать, какие из ваших предметов дают бонусы набора, изучите предметы и прочтите их описания. Если вам удалось найти два полных комплекта предметов, которые можно надеть одновременно, их бонусы суммируются.

СВОЙСТВА ПРЕДМЕТОВ

Снаряжение часто улучшает (а порой и ухудшает) параметры персонажа. Если навести курсор на предмет в инвентаре, положительные свойства будут выделены зеленым, а отрицательные — красным. Эти бонусы или штрафы начнут действовать, когда вы наденете предмет. Однако помните, что эти бонусы не помогают выполнять требования, необходимые для изучения новых способностей; чтобы выучить умение «Неукротимый», требуется показатель силы 28, и персонаж должен иметь 28 очков характеристики «Сила», когда на него не надеты никакие другие предметы и не действуют никакие временные заклинания/умения.

РУНЫ

Выкосокачественное оружие можно улучшить, если чародей начертает на нем одну или несколько рун из лириума. Руны можно найти по всему Ферелдену, но чародеи нужной квалификации и оружие подходящего качества — явление редкое. Когда руна начертана, ее свойства добавляются предмету. Руна не уничтожается в процессе использования и не становится навечно привязана к оружию; если вам позднее попадется руна получше, можно вернуться к чародею и заменить руну.

ПОДАРКИ

Вам будут попадаться предметы, обозначенные как подарки. Чтобы вручить подарок одному из своих спутников, откройте инвентарь, переключитесь на нужного спутника, затем щелкните правой кнопкой мыши по предмету и выберите в радиальном меню ПОДАРОК. Если персонаж примет ваш подарок, его (или ее) расположение повысится. Различные персонажи предпочитают разные подарки; если вы вручите персонажу подарок, который ему (ей) больше всего по душе, расположение персонажа повысится больше. Некоторые подарки так хорошо подходят определенному персонажу, что другие ваши спутники категорически откажутся их принимать. Однако чем чаще вы будете дарить подарки тому или иному спутнику, тем меньший интерес он (или она) проявит к новому подарку. Лагерь отряда — самое удобное место для вручения подарков, поскольку там вы можете видеть сразу всех своих спутников.

ДЕНЕЖНЫЕ ЕДИНИЦЫ

В Ферелдене в ходу три вида монет: медные монеты, или медяки, серебряные монеты, или серебряки, и золотые монеты, или золотые. В одном серебряке 100 медяков, а в одном золотом сто серебряков. Для удобства игра автоматически переводит ваши деньги в монеты наименьшего достоинства, так что, если у вас есть 80 медяков и вы находите еще 40, у вас оказывается один серебряк и 20 медяков. Ваш текущий денежный запас показывается наверху экрана инвентаря.

ЛАВКИ

По всему Ферелдену торговцы продают новое снаряжение и покупают ненужные предметы, добавляя денег в ваш кошелек и освобождая место в инвентаре. Чтобы купить или продать предмет, просто перетащите его из инвентаря торговца в свой собственный или наоборот. Последний значок с каждой стороны лавочного интерфейса позволяет отменить ненужную сделку без потери в деньгах, до тех пор пока вы не закрыли интерфейс.

РЕМЕСЛА

Персонажи, которые изучили Травоведение, Изготовление ловушек или Изготовление ядов, могут создавать собственные предметы, если только у них есть рецепт или план и нужные составные части. Рецепты и составные части можно найти в магазинах, а также во всем Ферелдене.

Если у вас есть рецепт или план, откройте интерфейс ремесла, щелкнув по первому рангу нужного умения на панели быстрого доступа или на экране умений. Рецепты появятся слева, после выбора рецепта справа появятся нужные для него составные части и сведения о ваших текущих запасах. Если у вас имеется достаточное количество составных частей, вы можете изготовить предмет немедленно. Помните: изготовление более могущественных предметов требует достижения более высоких рангов в соответствующем ремесле. Поскольку все три ремесленных умения используют один и тот же интерфейс, вам достаточно оставить на панели быстрого доступа значок только одного умения.

ПРЕДМЕТЫ БЫСТРОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Расходуемые предметы из инвентаря можно перетащить в ячейки на панели быстрого доступа, чтобы иметь их под рукой в бою. Многие расходуемые предметы, которые описаны ниже, бывают различной силы.

ЦЕЛЕБНЫЕ ПРИПАРКИ

Целебные припарки мгновенно восстанавливают определенное количество здоровья, однако не лечат тяжелых повреждений.

АПТЕЧКИ

Аптечки излечивают повреждения, которые получает персонаж, павший в бою. Аптечки также восстанавливают некоторое количество здоровья.

ЗЕЛЬЯ ИЗ ЛИРИУМА

Зелья из лириума мгновенно восстанавливают некоторое количество маны. Воины и разбойники не могут применять зелья из лириума.

БАЛЬЗАМЫ СТИХИЙ

Ледяной бальзам и ему подобные вещества временно повышают устойчивость персонажа к урону от соответствующей стихии.

ОРУЖЕЙНЫЕ СМАЗКИ

Зажигательную смазку и ей подобные вещества можно применять к оружию ближнего боя и тем самым в каждой атаке временно наносить урон от соответствующей стихии.

ЯДЫ

Подобно оружейным смазкам, яды применяются к оружию ближнего боя, но у ядов, как правило, также есть шанс в дополнение к обычному урону от сил природы вызвать статусный эффект, например паралич.

ГРАНАТЫ

Гранаты — это бутыли с взрывчатой смесью или бомбы, которые персонажи могут бросать во врагов, нанося им урон от какой-либо стихии, но, если целиться небрежно, взрывом можно зацепить и союзников.

ЛОВУШКИ

Ловушка срабатывает, как только к ней подходит первый враг. В зависимости от своего типа, ловушки наносят урон, статусный эффект либо и то и другое. Эффект некоторых ловушек распространяется на всех, кто находится в зоне действия, в том числе и на союзников (о чем на ловушках есть соответствующее предупреждение), а другие ловушки наносят урон только врагу, который приведет их в действие. Чтобы противостоять статусному эффекту ловушки, соответствующий показатель жертвы должен быть выше показателя хитрости того, кто установил ловушку. Разбойник может разряжать ловушки самого отряда либо попытаться разрядить вражескую ловушку, щелкнув по ней правой кнопкой мышки. Ловушка срабатывает только один раз.

ПРИМАНКИ

Приманки похожи на ловушки, за исключением того, что они сами приманивают врагов, привлекая их внимание даже во время боя. Приманку можно использовать только один раз, хотя некоторые приманки могут долго оставаться на своем месте, привлекая не одного, а нескольких врагов.

ХРУСТЕЛКА ДЛЯ МАБАРИ

Хрустелка для мабари — это собачья пища, которая лечит тяжелые повреждения и мгновенно восстанавливает некоторое количество здоровья и выносливости.

ДРУГИЕ ПРЕДМЕТЫ БЫСТРОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Вам повстречается еще много разных расходуемых предметов, однако помните, что они часто приносят больше пользы, если их объединить и изготовить из них более могущественный предмет по ремесленному рецепту.

СОЗДАТЕЛИ:

BIOWARE

Dragon Age: Начало

СТАРШЕЕ РУКОВОДСТВО

Исполнительные продюсеры и директора проекта: Mark Darrah, Dan Tudge

Ведущие дизайнеры: Brent Knowles, Mike Laidlaw, James Ohlen

Арт-директор: Dean Andersen

Ведущий программист: Ross Gardner

Руководитель проекта: Benoit Houle

Руководитель группы контроля качества: Nathan Frederick

Онлайн-продюсер: Fernando Melo

ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ

Аниматоры заставок: Tony de Waal (руководитель), Carlos Arancibia, Edward Beek, Katie Cibinel, Tim Golem, Suhas Holla, Andrew Hunt, Greg Lidstone, Hugo Morales, Bobby Stockport, Nathan Zufelt, Steven «Ed» Herft (DICE), Jesper Skoog (DICE)

Игровые аниматоры: John Santos (руководитель), Julio Alas, Ceri Harrison, James Humphreys, Rick Li, Arneil Marquez, Marc-Antoine Matton, Michael Milan, Cody Paulson, Clove Roy

Технические аниматоры: Charles Looker (руководитель), Yunus «Light» Balcioglu, Cristian Enciso, Kevin Ng, Steve Runham

Дополнительная анимация: Parrish Ley, Ray Lim, Joel MacMillan, Dave Wilkinson, Carman Cheung, Nick DiLiberto, Paul Dutton, Steve Gilmour, Chris Hale, Pasquale LaMontagna, Cliff Mitchell, Kees Rijnen

Старший художник: Matthew Goldman

Художники (персонажи): Shane Hawco (руководитель), Bobby Bath, Leroy Chen, Ken Finlayson, Jae Keum, Francis Lacuna, Ryan Lim, Herbert Lowis, Dustin Nelson, Ramil Sunga

Художники (концепция): Fran Gaulin, Sung Kim

Художники (графический интерфейс): Warren Heise (руководитель), Tyler Lee

Художники (уровни): Ian Stubbington (руководитель), Casey Baldwin, Boali Dashtestani, Andrew Farrell, Mike Hong, Steve Klit, Andrew Knight, Rohan Knuckey, Tobyn Manthorpe, Ben McGrath, Sheila Nash, Young Park, Andre Santos, Lee Scheinbeim, Gina Welbourn, Charlie Wong

Технические художники: Daniel Fedor (руководитель), Jean-Sebastian Baril, Brian Chung, Kevin Hayes, Suhwan Pak

Художники (визуальные эффекты): Alim Chaarani (руководитель), Terrence Kim, Casper Konefal, Jacky Xuan

Дополнительная графика: Joy Ang, Ben Carriere, Rion Swanson, Nick Thornborrow, Jaemus Wurzbach, Sasha Beliaev, Adrien Cho, Tristan Clarysse, John Gallagher, Mike Grills, Rod Green, Todd Grenier, Lindsay Jorgensen, Edward Kwong, Christopher Mann, Jessica Mih, Matthew Park, Tom Rhodes, Shareef Shanawany, Sean Smailes, Jason Spykerman, Rob Sugama, Brian Sum, Shane Welbourn, Dave Hibbeln (бывший арт-директор)

Директор по графике и анимации: Alistair McNally

ЗВУК, ЛОКАЛИЗАЦИЯ И ВНЕШНИЕ РЕСУРСЫ

Директор по звуку: Simon Pressey

Младший аудиопродюсер: Marwan Audeh

Аудиодизайнеры: Matt Besler, Real Cardinal, Vance Dylan, Jordan Ivey, Michael Kent, Michael Peter, Steven Sim, Jeremie Voillot

Продюсер/директор по озвучанию: Caroline Livingstone

Младшие внешние продюсеры: Melanie Fleming, Steve Lam, Heather Rabatich

Продюсер локализации: Jenny McKearney

Руководитель проекта по локализации: Flor Garcia Ruiz

Младший продюсер по локализации: Jason Barlow

Внешний продюсер: John Campbell

Дополнительный звук: Ellen Lurie

Руководитель по звуку, локализации и внешним ресурсам: Shauna Perry

ДИЗАЙН

Дизайнеры заставок: Ken Thain (руководитель), John Ebenger, Ryan Ebenger, Jonathan Epp, Nathan Moller, Jonathan Perry, Michelle Pettit-Mee, Guilherme Ramos

Дизайнеры систем: Georg Zoeller (руководитель), Andrew Gauthier, Scott Horner, Emmanuel Lusinchi, David Sitar, Peter Thomas

Технические дизайнеры: Yaron Jakobs (руководитель), Mark Barazzuol, Rick Burton, Craig Graff, Kaelin Lavallee, Antony Lynch, Grant Mackay, Cori May, David Sims, Gary Ian Stewart, Josh Stiksma, Keith Warner

Писатели: David Gaider (руководитель), Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Daniel Erickson, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby, Luke Kristjanson, Jay Turner

Технические редакторы: Chris Corfe, Dan Lazin, Karin Weekes

Дополнительный дизайн: Rob Bartel, Eric Fagnan, James Henley, Jason Hill, Bret Hoffman, Chris L'Etoile, Ian Morrison, Austin Peckenpaugh, Kris Schoneberg,

Patrick Weekes, Dan Whiteside, Wolfram Wikeley
Старший консультант по дизайну: Kevin Martens
Директоры по дизайну: Kevin Barrett, Matt Robinson

ПРОИЗВОДСТВО
Продюсеры: Derek French, Vanessa Kade, Kevin Loh, Kyle Scott
Руководители проекта: Alain Baxter, Karen Clark, Erin Devarennes, Adriana Lopez
Дополнительное производство: Scott Greig (бывший директор проекта), Trent Oster (первичное руководство работой над ядром Eclipse), Darcy Pajak
Директор производства: Duane Webb

ПРОГРАММИРОВАНИЕ
Архитекторы движка: Derek Beland, Paul Roffel
Программист звука: Marek Galach
Программисты графики: Dave Hill (Lead), Patrick Chan, Jason Knipe, Andreas Papathanasis, Daniel Torres, Peter Woytiuk, Keith Yerex
Программисты по локализации: Chris Christou, Kristopher Tan
Программисты:
Jacques Lebrun (руководитель по гейм-плею), Noel Borstad, Owen Borstad, Gavin Burt, John Fedorkiw, Hesky Fisher, Dmitry Gapeshin, Andrew Gardner, Brenon Holmes, Jose Ilitzky, Yuri Leontiev, Gabriel Moreno Fortuny, Nicolas NgManSun, Eric Paquette, Paul Schultz, Chris Michael Smith, Henry Smith, Craig Welburn, Graham Wihlidal
Программисты инструментария: Tim Smith (архитектор), Ted Chen, James Goldman, Bo Liang, Scott Meadows,
Curtis Onuczko, James Redford, Sydney Tang, Jon Thompson, Mika Uusnakki
Первичная технология: Mark Brockington (руководитель), Brook Bakay, Jonathan Baldwin, John Bible, Rob Boyd, Alden Chew, Neil Flynn, Mark Jaskiewicz, Mark Kennedy, Zach Kuznia, Sophia Lamar, Christopher Mihalick, Don Moar, Zousar Shaker, Janice Thoms
Программисты-стажеры: Jonathan Cooper, Bogdan Corciova, Jonathan Ferland, Cody Watts
Технический редактор: Bryan Derksen
Дополнительное программирование:
Andy Desplenter, Blake Grant, Pat LaBine, Jocelyn Legault, Nathan Sturtevant, Steven Hand
Директор по программированию: Aaryn Flynn

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА
Аналитики: Zac Beaudoin (технический руководитель), Jason Leong (дежурный руководитель), Homan Sanaie (внешний руководитель), Guillaume Bourbonniere, Chris Buzon, Robert Girardin, Dieter Goetzinger, Jack Lamden, Scott Langevin, Joshua Langley, Arone «QA Monkey» Le Bray, Michael Liaw, Ryan Loe, Ivan Mulkeen, Vanessa Prinsen, Mark Ramsden, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo
Программисты (контроль качества): Sam Johnson, Alex Lucas, Dave Schaefer, Jay Zhou
Сезонные тестировщики: Dave Berkes, Melissa Costanzo, Chad De Wolfe, John Epler, Dale Furutani, Will Kuhn, Catherine Lundgren, Carlo Lynch, Pieter Parker, Richard Poulin, Colin Steedman, Jennifer Stefan, Thomas Trachimowich, Tory Turner, Devon Wetheral, Sarah Weymouth, Nathan Willis, Dann Wurster
Дополнительный контроль качества: Reid Buckmaster, Steven Deleeuw, Mitchell Fujino, Cynthia Howell, Martin Lunde, David Lynch, Russell Moore, Mark Shpuniarsky, Iain Stevens-Guille, Daniel Trottier
Директор по контролю качества: Ron Clement

МАРКЕТИНГ
Директор по маркетингу: Ric Williams
Старший бренд-менеджер: David S. Silverman
Младший бренд-менеджер: Randall Bishop
Связи с общественностью: Matt Atwood, Erik Einsiedel
Интернет: Isa Amistad, Jeff Marvin, Derek Larke, Nadia Phillipchuk, Jeff Rousell, Jesse Van Herk
Сообщество: «Evi» Chris Priestly, Jay Watamaniuk
Графика: Colin Walmsley
Видео: Neel Upadhye
Дополнительный маркетинг: Michael Avery, Jon Bailey

ОПЕРАТИВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ
Директор по оперативному управлению: Darryl Horne
Директора по развитию бизнеса: Richard Iwaniuk, Robert Kallir
Исполнительные помощники: Teresa Meester, Lanna Mess

ФИНАНСЫ
Финансовый директор: Kevin Gunderman
Финансы/бухгалтерия: Calvin Chan, Todd Derechey, Sharon Pate, Treena Rees

КАДРЫ
Директор по кадрам: Mark Kluchky
Кадры: Celia Arevalo, Theresa Baxter, Holly Bierbaum, Tammy Johnson, Leanne Korotash
Кадры (доп.): Derek Sidebottom (бывший директор по кадрам)

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ, ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ОБЪЕКТЫ И АДМИНИСТРАЦИЯ
Директор по информационным системам, оборудованию и администрированию: Vince Waldon
Администрирование: Keri Clark (офис-менеджер), Crystal Ens, Deb Gardner, Leah Hollands, Nils Kuhnert, Jo Marie Langkow, Jeanne-Marie Owens
Поддержка приложений: Lee Evanochko (менеджер), Julian Karst, Robert McKenna
Поддержка рабочих компьютеров:
Chris Zeschuk (менеджер), Dave McGruther, Brett Tollefson
Оборудование: Mike Patterson (менеджер), Kelly Wambold
Инфраструктура: Craig Miller (менеджер), Sam Decker, Wayne Mah

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:
Cookie Everman, Corey Gaspur, Chris Hepler, Drew Karpyshyn, Christina Norman, Mike Spalding, Mike Trottier, Mac Walters, Preston Watamaniuk, Edward Bolme, David Gross, Stephen Hand, Gorman Ho, Mike Sass, Don Yakielashek, Elevation Partners, Pandemic Studios, другим членам команд BioWare в Эдмонтоне, Остине и Монреале, другим членам команды в EAGL и EA. Спасибо всем нашим семьям за поддержку!

РУКОВОДСТВО СТУДИИ BIOWARE
Генеральный менеджер и исполнительный директор: Ray Muzyka
Вице-президент по развитию: Greg Zeschuk

РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ
Алистер: Vasiliy Dohnenko
Дункан: Aleksey Borzunov
Эрл Эамон: Valeriy Storozhek
Брат Дженитиви: Konstantin Karasik
Горим: Petr Tobilevich
Лорд Харроумонт: Denis Nekrasov
Йован: Daniil Eldarov
Лелиана: Elizaveta Shevchuk
Логэйн: Yuriy Menshagin
Морриган: Olga Pletneva
Огрен: Aleksandr Gruzdev
Распорядитель Испытаний: Vladislav Kopp
Риордан: Nataliya Kaznacheeva
Стэн: Petr Ivashenko
Винн: Inna Koroleva
Зевран: Vasiliy Zotov
Другие голоса: Aleksandr Kovrizhnyh, Aleksandr Livanov, Aleksandr Novikov, Aleksey Voytyuk, Alena Ohlupina, Andrey Barhudarov, Andrey Simanov, Anton Morozov, Denis Bgavin, Denis Uchenkov, Dmitriy Filimonov, Dmitriy Kurta, Elena Borzunova, Elena Chebaturkina, Elena Haritonova, Elena Hlystova, Elena Savina, Fedor Suhov, Gennadiy Novikov, Ilya Bledniy, Irina Malikova, Karasik, Kiril Kirilichev, Larisa Nikipelova, Leonid Belozarovich, Ludmila Ivanova, Marina Tarasova, Mariya Bakina, Mariya Ovchinnikova, Mihail Georgiu, Nataliya Gurzo, Oleg Kuzenko, Oleg Martyanov, Olga Gasparova, Olga Golovanova, Olga Kuznezova, Olga Sirina, Olga Zvereva, Sergey Chihachev, Sveta Oleshkovskaya, Tatyana Shitova, Uliana Osipova, Vadim Maksimov, Vasiliy Dohnenko, Viktor Bakin, Vyacheslav Baranov, Yuliya Hamitova, Yuriy Malyarov

EA

РУКОВОДСТВО КОРПОРАЦИИ
Исполнительный директор: John Riccitiello
Президент, директор по издательским и производственным вопросам: John Schappert
Исполнительный вице-президент и финансовый директор: Eric Brown
Исполнительный вице-президент по коммерческим и юридическим вопросам: Joel Linzner
Исполнительный вице-президент по кадрам: Gabrielle Toledano
Старший вице-президент и руководитель бухгалтерии: Ken Barker
Старший вице-президент, советник по общим юридическим вопросам и управляющий делами: Stephen G. Bene

РУКОВОДСТВО ПО ИГРОВЫМ БРЕНДАМ
Президент: Frank Gibeau
Финансовый директор: Mike Williams
Директор по производственным вопросам: Bryan Neider
Технический директор: David O'Connor
Вице-президент по кадрам: Steve Cadigan
Вице-президент по маркетингу: Mike Quigley

ГРУППА RPG/MMO
Старший вице-президент и генеральный менеджер группы: Ray Muzyka
Вице-президент и директор по вопросам творчества: Greg Zeschuk
Вице-президент и вице-президент по маркетингу группы: Patrick Buechner

ЛОКАЛИЗАЦИЯ
Производство:
Victoria Rose (международный руководитель проекта), Pablo Dopico, Claudia Serafim, Sibylle Steinau
Разработка: Rubén Martín Rico (руководитель проекта), Danilo José Guerrero Rodriguez (ведущий технический специалист), Alberto Abad, Santiago Albert, Pedro Alfageme, Luis Javier Lopez Arredondo, Mario Bergantiños, Cesar Puerta, Juan Serrano

Координация: Nathalie Bonin, Marcel Elsner, Silvia Favia, Marta Julke, Alfonsina Mossello, Mária Nagy, Ana Ramirez Boix, Ana Esther Rodriguez, Jan Staníček, Anna Tomala, Leonid Vekshin

Контроль качества: Fausto Ceccarelli (руководитель проекта), Esther Jansen (руководитель проекта), Elena Anufrieva, Eugene Bogdanov, Robert Bórski, Paolo Catozzella, Philippe Charel, Lucas Costas, Tomasz Dobosz, Błażej Domański, Timothée Even, Elena Filippova, Federico Franzoni, Tatiana Gerasina, Paolo Giovenco, Romain Guilloteau, Christian Isopp, Zbigniew Kajak, Michał Kukawski, Alexandre Lelandais, Iñigo Luzuriaga, Gilles Mathiaut, Akos Mikola, Marco Nicolino, Jiří Noska, Maciej Ogiński, Jekaterina Panova, Steffen Paul, Šárka Pechočiaková, Pavel Permin, Romain Pillard, Harald Raschen, Florian Ross, Jose Santamarina, Laurent Siddi, Miroslaw Staniak, Svitlana Sukhova, Bertold Virág, Marius Wolsztajn

Мадридская лаборатория мастеринга EA: John Brunton (менеджер), Rubén Del Pozo Moreno, Jakub Jilek, Tomas Pedreño, Anthony Jones

DTP: Frank Werner (DTP Team Leader Europe), Miguel Lopez Camacho,Pablo Campos, Christine Delholme, Sebastian Hack, Eva Heilmann, Katharina Mayer, Cecilia Wiking

МАРКЕТИНГ И ИЗДАТЕЛЬСКИЕ ВОПРОСЫ

Вице-президент по маркетингу: Patrick Buechner

Старший директор по интеграции брендов: Rod Swanson

Старший директор по связям с общественностью: Tammy Schachter

Менеджер по рекламе: David Sullivan

Творческие услуги: Corey Higgins (вице-президент), John Burns, Nathan Carrico, Daniel Davis, Joe Kaiser

Группа электронной обработки данных: Michael Herst (директор), Derek Andersen

Руководитель по закупкам и планированию: Ann Marie Ramirez

Международное издание: Maria Sayans (Директор по маркетингу в ЕС), Walter Grinberg (Руководитель по международному маркетингу), Peter Aleshkin, Astasios Anestis, Ralph Anheier, Thiago Appella, Craig Auld, Ferry Brands, Christian Brueckner, ALlexandre Caldeira, Tommy Chen, Hazy Cho, Kenneth Chow, Juraj Chrappa, Farid Dilmaghani, Patrick Eilfeld, Christoph Ehrenzeller, Jaroslav Faltus, Ian Freitas, Adrian Fromion, Kevin Flynn, Michael Galli, Jemma Glancy, Jonathan Goddard, William Graham, Jonathan Harris, Paul Hellmrich, Dulcie Ho, Ellen Hsu, Zen Huan, Tomasz Jarzebowski, Cameron Jenkins, Orsolya Kasza, Alexander Lui, George Mamkos, Nikolaos Maniatis, Daniel Montes, Christopher Ng, Justin Olivares, Sophie Orlando, Mathieu Pastéeran, Dominique Poldervaart, Sven Schmidt, Inna Shevchenko, Daniele Siciliano, Andrea Smidova, Ralph Spinks, Wojciech Szajdak, Veerle Taeye, Diana Tan, Tomasz Tinc, Mario Valle, Vanessa Van Maurik, Tony Watkins, Valentina Zlobina, Krzysztof Zych

Дополнительный маркетинг: Группа планирования спроса EA, группа продаж и розничного маркетинга EA, лаборатория мастеринга EALA, лаборатория мастеринга EARS

ИНТЕРНЕТ

Руководство: Rob Bastian, Darko Bojanic, Javier Cubero, Joel Tablante, Lily Weiss

Продюсеры: Lars Smith, Shawn Stafford

Программисты: George Arriola, Ryan Butterfoss, Chris Carrier, Corey Johnson, Omar Moussawel, Yugesh Naicker, Vikash Shah, Philip Smith, Mark Waller

Аналитики по контролю качества: Melissa Jamili, Abigail Poquez-Cervantes, Minsu Sohn

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

Ведущий тестировщик: Eric Neugebauer

Тестировщики совместимости: William Brewer, Tim Duong, Kevin Quan, Chris Sevigny, James Wang, Irwin Wong-Sing

Основные тестировщики: Kristopher Buller, Eric Hanna, Cleveland Miettunen, Brian Penner, Curtis Roy, Donovan Styre, Katherine Teel, Ashton Tower

Тестировщики игрового процесса: Раман Басси, Кенни Чен, Ми Дьеп, Дун Хань, Эндрю Хулме, Альберт Хатсон, Алвин Цзян, Джеффри Камо, Корд Крон, Томас Куо, Брюс Лин, Крис Макхью, Джошил Пател, Стивен Поттс, Грег Прибе, Роберт Рикеттс, Лора Сэвидж, Робин Синклер, Ричард Скиннер, Кори Там, Гэри Яу

ВНЕШНИЕ ПАРТНЕРЫ

ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ

Дополнительная анимация: Big Sandwich Games, Iron Claw

Дополнительная графика: Liquid Development, LLC, Shadows in Darkness, Hermitworks Entertainment Corporation

Захват движения: Giant Studios, EA Worldwide Motion Capture Studio

ЗВУК И ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Редактирование диалогов/окончательная запись: Wave Generation

Геополитическая оценка: Englobe, Inc.

Оригинальная музыка: Inon Zur

Перевод: Albion (Польша), András Gáspár — Fontoló Stúdió Ltd. (Венгрия), Robert Böck (Германия), CEET Ltd. (Чешская республика), Emanuele Scichilone — Synthesis International S.r.l. (Италия), ExeQuo (Франция), ITI Ltd. (Россия), Synthesis Iberia (Испания), Florian Vanino (Германия)

Руководство наложением голоса (Лос-Анджелес): Chris Borders, Ginny McSwain

Услуги по наложению голоса: Tikiman Productions, Inc.

Запись наложения голоса: Side UK (Лондон), Technicolor Interactive Services (Бербанк), Wolf Willow Sound (Эдмонтон), ArcTV Ltd. (Россия), ExeQuo (Франция), Start International Polska (Польша), toneworx GmbH (Германия)

МАРКЕТИНГ

Рекламное агентство: Draftfcb

ВНЕШНИЕ ПАРТНЕРЫ ПО КОНСОЛЬНЫМ ПЛАТФОРМАМ

EA CANADA

Тестировщики: Tommy Hsu (Руководитель), David Eriksen (Старший тестировщик), William Brewer, Jesse Bryant, Kristopher Buller, Raphael Chan, Kristin Czarny, Matthew Grant, Eric Hanna, Darren Joe, Byron Leung, Jordan Mews, Jamie Milman, Gustavo Morales, Marco Pasqua, Jeffrey Rosmer, Curtis Roy, Nathan Sereda, Ashton Tower

EA MADRID

Тестировщики: Carmen Álvarez García, Pierre Attali, Giulio Cioncoloni, Phillipe Charel, Lorenzo Confalonieri, Rafał Czapski, Michał Kukawski, Vasilijs Mercalovs, Steffen Paul, Laetitia Roques, Ekaterina Samolyak, Oliver Schönbett, Sigfrido Zazpe, Aleksandra Zrebiec

TIBURON

Тестировщики: Rob Diaz, Daniel Foote, Rachel Jolette

GLOBANT

Тестировщики: Aníbal Berisso (Руководитель), Axel Rolón (Помощник руководителя), Tomás Romero Borzi, Mauro Fernandez, Mariano Giagante, Andrés Lobato, Álvaro Mañanes, Andrés Marquís, Andrés Miglio, Pablo Moabro, Paola Parra, Eduardo da Ponte, Jerónimo Shannon, Alejandro Spampinato, Ramiro Zapata

«Dragon Age: Origins (Opening Theme)»
Музыка: Inon Zur Стихи: Inon Zur и Aubrey Ashburn
Исполняет: Aubrey Ashburn

«Leliana's Song»
Музыка: Inon Zur
Исполняет: Aubrey Ashburn

«Love Song»
Музыка: Inon Zur
Стихи и исполнение: Aubrey Ashburn

«I Am the One» и «I Am the Lonely One»
Музыка: Aubrey Ashburn и Inon Zur
Стихи: Aubrey Ashburn

«This Is War»
Исполнитель: 30 Seconds to Mars
Автор: Jared Leto
Издатель: Apocraphex Music / Universal Music – Z Tunes LLC (ASCAP)

Права на запись принадлежат Virgin Records America, LLC по лицензии EMI Film & Television Music

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

ИЗВЕСТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

- Убедитесь, что ваш компьютер соответствует минимальным системным требованиям для данной игры и на нем установлены последние версии драйверов видео- и звуковой карт.
  Драйверы для видеокарт NVIDIA можно загрузить с веб-сайта **www.nvidia.ru**.
  Драйверы для видеокарт ATI можно загрузить с веб-сайта **www.ati.amd.com/ru**.
- При использовании на PC версии игры, поставляемой на дисках, попробуйте переустановить программу DirectX с диска с игрой. Обычно она находится в папке DirectX. При наличии доступа в Интернет вы можете загрузить последнюю версию DirectX с веб-сайта **www.microsoft.com**.

СОВЕТЫ

- Если при использовании на PC версии игры, **поставляемой на дисках**, меню автозапуска не появляется автоматически, выберите «Мой компьютер», щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме дисковода, в котором находится диск с игрой, и выберите «Автозапуск».
- При недостаточной производительности игры попробуйте понизить значения некоторых параметров звука и изображения в меню настройки игры или уменьшите разрешение экрана.
- Для повышения производительности игры рекомендуется завершить работу фоновых и антивирусных программ (кроме программы EADM, если применимо).

СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ

Чтобы повысить надежность соединения с Интернетом, перед началом игры завершите работу всех программ файлового обмена, обмена сообщениями и Интернет-вещания. Такие программы могут создавать значительную нагрузку на соединение и вызывать задержки сигнала.

Игра использует следующие порты TCP и UDP:

TCP: **8000** / UDP: **8001** / Both: **80**

Для игры через Интернет необходимо открыть указанные порты TCP и UDP. Узнать о том, как это сделать, вы можете в документации своего маршрутизатора или брандмауэра. Если вы используете корпоративную сеть, обратитесь к ее администратору.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

У вас есть проблемы или вопросы, связанные с нашими играми? Мы готовы вам помочь.

В интерактивном справочном файле *EA Help* содержатся ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы и информация о решении проблем, возникающих в процессе работы с программой.

Для доступа к файлу EA Help (когда игра установлена):

В Windows Vista выберите **Start > Games**, щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме игры и выберите в ниспадающем меню соответствующий пункт.

В более ранних версиях Windows щелкните на ссылке **Technical Support** в папке игры, расположенной в меню **«Пуск» > «Программы»** («Все программы» для Windows XP).

Для доступа к файлу EA Help (когда игра не установлена):

1. Поместите диск с игрой в DVD-дисковод.
2. Дважды щелкните на пиктограмме «Мой компьютер» на Рабочем столе (в Windows XP щелкните на кнопке **«Пуск»** и выберите пиктограмму «Мой компьютер»).
3. Щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме DVD-дисковода, в котором находится диск с игрой и выберите OPEN.
4. Откройте файл **Support > European Help Files> Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Если информация, приведенная в файле EA Help, не помогла вам решить проблему, вы можете также обратиться к специалистам нашей службы технической поддержки.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ EA В ИНТЕРНЕТЕ

При наличии доступа в Интернет посетите веб-сайт Службы технической поддержки EA по адресу:

http://www.electronicarts.ru/SupportCenter/

Здесь вы найдете много полезных сведений о DirectX, контроллерах, модемах и сетях, а также о обслуживании и производительности систем. На нашем веб-сайте содержится наиболее полная и постоянно обновляющаяся информация о самых распространенных проблемах с разными играми и ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы (FAQ). Именно этой базой данных пользуются наши специалисты, помогая вам решить проблемы с игрой. Веб-сайт технической поддержки обновляется ежедневно.

КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ЦЕНТРА ПОДДЕРЖКИ

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону **+7 (495) 642 73 97**, а также вы можете написать на электронный адрес службы: **support_russia@ea.com**. Служба работает с понедельника по пятницу с 11:00 до 19:00, по московскому времени.

Примечание: служба технической поддержки не дает советов и подсказок по прохождению игры.

Прежде чем обратиться в службу поддержки, воспользуйтесь утилитой DirectX и получите отчет о конфигурации вашего компьютера:

Щелкните на кнопке «Пуск», выберите «Выполнить . . .», введите **dxdiag** и щелкните на кнопке ДА. Чтобы сохранить копию отчета для последующего просмотра и распечатки, выберите «Сохраните все сведения . . .» и сохраните отчет на рабочем столе вашего компьютера.

ГАРАНТИЯ

Примечание: гарантия применима только к продуктам, приобретенным в магазинах розничной торговли. К продуктам, приобретенным через Интернет при помощи программы EA Store или иных программ, а также у третьих сторон гарантия не применима.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ

Electronic Arts гарантирует вам, что оригинальный носитель, на котором записан данный программный продукт, не имеет материальных и технологических дефектов. Срок гарантии — 12 месяцев со дня покупки. В течение этого срока дефектный носитель подлежит замене в том случае, если он будет возвращен Electronic Arts по адресу: **121099 Россия, Москва, Смоленская площадь 3, 10 этаж, ООО «Электроник Артс»** с приложением документа, подтверждающего покупку, описания дефектов и вашего обратного адреса. Не подлежит замене носитель с любыми дефектами, полученными вследствие естественного износа во время его эксплуатации. Носитель также не подлежит замене в том случае, если на основании экспертизы, проведенной Электроник Артс, будет установлено, что появление дефектов связано с нарушением условий эксплуатации или хранения носителя, а также вследствие какого-либо намеренного или случайного физического воздействия на носитель. Эта гарантия является дополнением к вашим правам, установленным законом РФ «О защите прав потребителей», и ни в коей мере не затрагивает их. Эта гарантия не распространяется на сам программный продукт, предоставляемый «как таковой», а также на носитель, дефекты которого обусловлены небрежным обращением или чрезмерно интенсивным использованием.

© Electronic Arts Inc., 2008. EA и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. BioWare и логотип BioWare, Dragon Age и логотип Dragon Age logo являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками EA International (Studio and Publishing) Ltd. Все прочие товарные знаки являются собственностью их владельцев.

В игре используется технология Bink Video. © RAD Game Tools, Inc., 1997–2005.

EAX01606313MT